星海3、樱大战等14部大作攻略与23款新作情报无双公开!!

2003 7

GAME SOFTWARE

电子游戏软件

总第107期
定价 8.4元



二月大作一网打尽!

14款黄金大作 最速怒涛攻略

中国最快最权威的大攻略心得尽在电软!

星海传说3
樱大战·热血青春
真·三国无双3
最终幻想战略版A
混沌军势/神魔预言录
真·女神转生3/异星物体X
ANUBIS Z.O.E/WE6F
彼岸花(续)/武装生存者4
魔颤2/指环王·双塔奇兵

无双报道

火炎纹章·烈火之剑
真梦生活online
灵魂能力2/P.N.03
天诛3/精灵的黄昏
N.U.D.E.@
FFXI·吉拉特的幻影
我们的太阳/幻侠乔伊
恶魔城 晓月协奏曲
塞尔达传说·4神剑
洛克人ZERO2
玻璃蔷薇
死亡凤凰
怪盗史莱库巴
最终幻想X-2

科普园地

科普之声&国内汉化界达人ROC专访
硬件测评:USB手柄转接器与原装摇杆

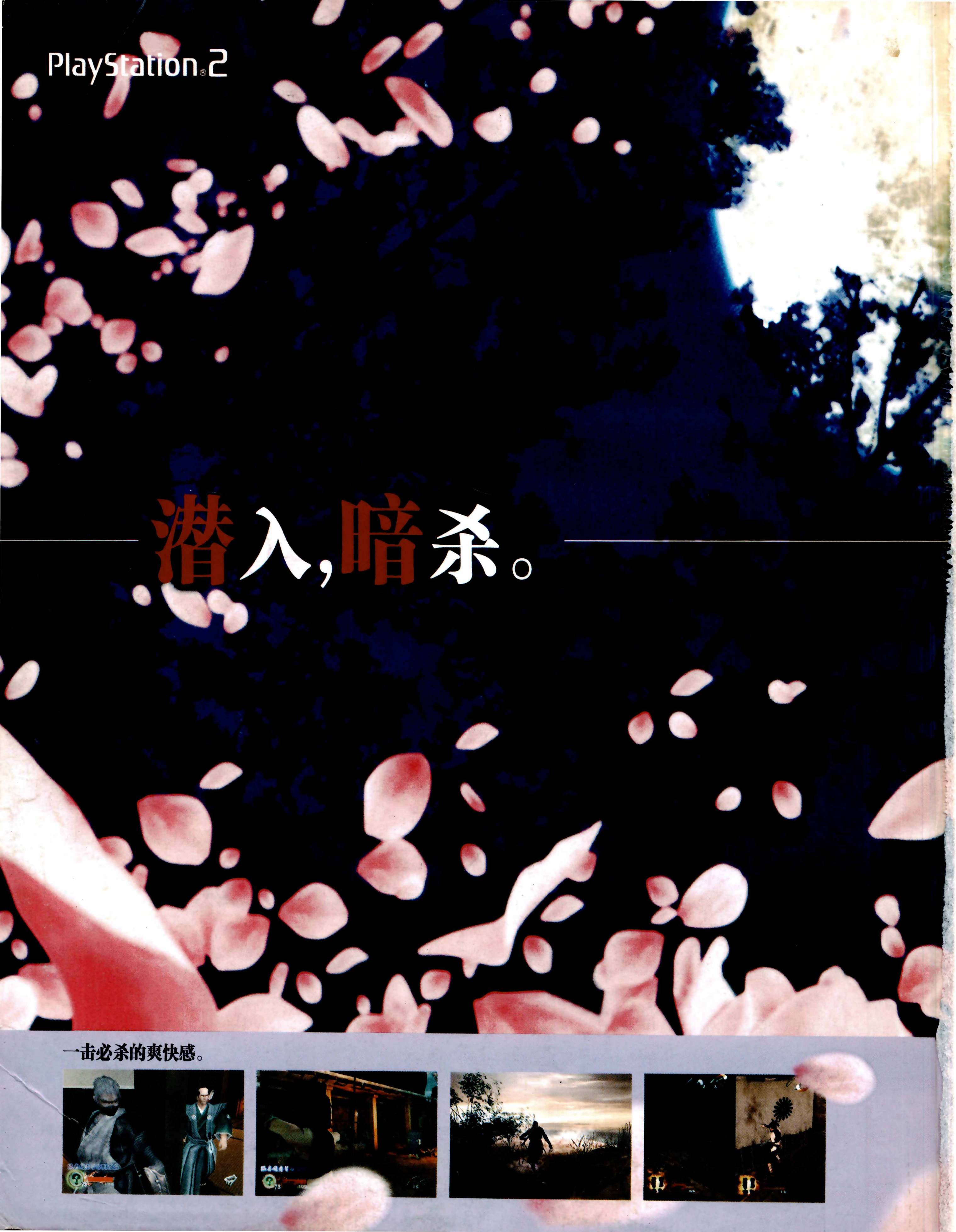
世嘉已经死了!?

写在英雄末路的年代,深度剖析世嘉合并案的幕后真相

当期要闻:索尼证实大陆版PS2发售计划/GC合金装备等最新大作公布

送VCD 电击收藏4

▼魅力抢先撩
真·三国无双3
星海传说3
▼精选百分百
ZOE亡灵全览
▼专题打包走
威斯克·第三者报告
▼国产玩家团
超级忍总关一刀斩


PlayStation 2
潜入,暗杀。
一击必杀的爽快感。


FROM SOFTWARE
天誅参
TENCHU3
今年四月预定!
株式会社FROM·SOFTWARE
http://www.fromsoftware.co.jp/

电软六人手记

编辑手札

132面全彩！增加16个版面，在这个大作涌动的季节，足以令每期《电软》都能全面报道最新的情报攻略。杂志超值是不用说了，辛苦不谈，只要读者觉得满意就很欣慰了。

风林



■ 2月21日，《英雄》正版DVD上架，买入D5版，以弥补由于排队买汉堡而没能看到开头部分的遗憾，另外还可以再次重温那些搞笑镜头。

■ GBASP北京上架，首日1280，如今已经跌到1100↑。还算好，总比日本那边排队也买不到强。说句不开玩笑的话，GBASP首批都被中国人买走了。

■ 难耐的新春，本月GC两款动作游戏——“灵魂能力2”和“P.N.03”发卖，加上PS2的某超强RPG，破财势必难免。买游戏真是无底洞，说句吃不消也不跌份吧？很令人苦恼就是了。

■ 本月又要长一岁了，虽然自己还谈不上老。总是不想时间轻易从自己指缝间溜走，有的时候每分钟都倍加珍惜，有时候却肆无忌惮地耗费光阴。

天师



■ 本期推荐影片——《那山那人那狗》。

■ ASCII摇杆入手，打VF甚爽，GGB+VF+Budweiser＝圆满。

■ 天语甚爱AMD，但中国却买不到AMD笔记本。唉，越是不想要的货色，还就越得用啊。再没有AMD的NB上市，就别怪我选择错误答案了！512MB PC2100、nV显存64兆、60G+COMBO，如此这般的DELL Inspiron8200，购入准备中！而Inspiron4150（选配512的DDR，硬盘60G），一万四左右配个14.1的屏幕，中气不足。

宇部



● 最近每天晚上先玩两小时的GC实况，到十点半准时收看无线94版的射雕，感觉港剧的粗糙布景虽然令人不满，但剧情的紧凑和悬念依然是其快餐文化的成功之处。不知央视版能否摆脱其擅长的历史剧的影子？另外发现PS版射雕的人语配音与此剧完全相同。

● 《指环王2》终于锁定4月25日在北京上映，宇部一直忍着没敢看DVD，就怕去影院后降低神秘感。

● 随着数码相机的顺利入手，自我感觉摄影技术大幅提高。旁图的这张习作摄于杂志社附近的青年湖公园，请达人指教。

PERFECT



■ 看不到深夜直播的冠军杯令人无比遗憾，知道比分后回头再看录播比赛完全感觉不到足球的戏剧性悬念，索性只为天下足球花时间。

■ 《动感新时代》与《电击》、《电新》一样是我们推出的多媒体杂志，第一期同电软捆绑发售，随后将独立面市（彩页已增加），希望诸位能多多捧场，继续关注AKIRA的心血之作。

■ DVD碟报：《英雄》正版推出，今日全国上市；重新制作的圣斗士冥界篇又出了两张新碟，每碟两集，故事截止到撒卡等人进入沙加布置的幻象。另外向大家推荐一部另类影片《CUBE》。

■ 本期推出超级攻略特辑，锁定2月一切大作！

星尘大海

■ 格斗状态已有回升，这与整天旷工偷练四小时有关，胆气渐壮后决心杀回街机厅受凌辱……

■ 决心与去了远方的好友保持经常的联系，否则连他们的生死都不知道，太对不起“好友”这个称呼了

■ 再次关注最近的大作，真三国或樱花，二择其一思想斗争激烈。对于这两款进入白金殿堂的游戏都有必买的理由，可是留给第二次机战α的改造资金是无论如何不能动的，要下狠心了！



■ 仙剑二已完美爆机，感觉游戏质量还是对不起这块金字招牌，决心向在大宇的好友提出抗议。

■ 发稿前听说《轩辕剑四》移植XBOX决定，决心与该没落主机做第一次亲密接触。

MASCAR

★ 北京的天气忽冷忽热，自认为身体健康的MASCAR也因为头部温度过高而躺在床上，看来每天早上的晨练还要加强。

★ 近期又有大量廉价的DC原版盘上市，基本上都是SEGA的作品，价格在30－40元之间。偶随天师去逛鼓楼，入手VR网球和太空频道5原版各一张，天语则入手究极摇杆一个，皆圆满。

★ 得知《指环王2》即将上演，观看原版预定中。

★ 在某个破旧不堪的书报摊上，MASCAR在一堆旧书中翻出了一张《塞尔达传说·时之笛》的原声CD，遂花5元将其买下，至此时之笛的3张CD全部入手。



↑图注：100元低价购入此PS2超经典游戏。



封面：樱大战

GAME INDEX

PS2

灵魂能力2 ……16
天诛3 ……18
妖精战士・精灵的黄昏 ……20
FF11・吉拉特的幻影 ……24
玻璃蔷薇 ……30
怪盗史莱库巴 ……32
实况足球6最终版 ……42
魔颤2 ……44
指环王2 ……45
星海传说3 ……62
樱大战・热血青春 ……57
真・三国无双3 ……72
女神&勇气　神魔预言录 ……76
混沌军势 ……82
真・女神转生3 ……84
ANUBIS Z.O.E ……98
武装生存者4・生化危机 ……100
星际争霸・幽灵 ……110

XBOX

异星物体X ……95
WILD RINGS ……110
铁血战士对异形 ……110

GC

P.N.03 ……14
幻侠乔伊 ……26
死亡凤凰 ……31
星之卡比 ……110
PIKNIN2 ……110
洛克人EXE传送 ……111
瓦里奥世界 ……111
三国志战记2 ……111

GBA

火炎纹章・烈火之剑 ……10
我们的太阳 ……25
恶魔城・晓月圆舞曲 ……27
塞尔达传说・4神剑 ……28
洛克人ZERO2 ……29
最终幻想战略版A ……88
彼岸花 ……102

半月刊　每月1日/15日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
主编：杨柯来
执行主编：杨帆
地址：北京6129信箱
邮编：100061
编辑部电话：　(010) 64472187
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn
邮购部电话：　(010) 64472177
广告部电话：　(010) 64472180
广告制作：　(010) 64472190
E-MAIL：vgame@publicb.bta.net.cn
印刷：北京新华印刷厂
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：8.40元

GAME SOFTWARE 电子游戏软件 CONTENTS

VOL.107 2003/7

特别策划

P43 合并狂骚曲

SQUARE・ENIX 合并事件背后的真相

风格截然不同的两家游戏厂商合并了，究竟史克威尔和艾尼克斯为什么要合并呢？其原因和日本的游戏市场有着直接关系吗？





SQUARE ENIX

彻底攻略

星海传说3 本期最强RPG游戏完全攻略伴侣 ……62
樱大战・热血青春 感天动地热血攻略奉献作者青春 ……57
真・三国无双3 第一时间分解游戏全面隐藏内容 ……72
女神&勇气　神魔预言录 后代RPG最强研究攻略真书 ……76
混沌军势 CAPCOM动作游戏超大作最速攻略 ……82
真・女神转生3 传奇般的幻之RPG最强攻略 ……84
最终幻想战略版A 史上最强战略游戏的最强攻略 ……88
异星物体X 外星生物魔掌的逃生手册 ……95
ANUBIS Z.O.E 小岛秀夫的机器动作游戏爆机攻略 ……98
武装生存者4・生化危机 武装生存的最后一份报告书 ……100
彼岸花 大受好评的音乐小说最细剧情 ……102

无双报道

火炎纹章・烈火之剑 ……10
真梦生活online ……12
P.N.03 ……14
灵魂能力2 ……16
天诛3 ……18
妖精战士・精灵的黄昏 ……20
N.U.D.E.@ ……22
FF11・吉拉特的幻影 ……24
我们的太阳 ……25
幻侠乔伊 ……26
恶魔城・晓月圆舞曲 ……27
塞尔达传说・4神剑 ……28
洛克人ZERO2 ……29
玻璃蔷薇 ……30
死亡凤凰 ……31
怪盗史莱库巴 ……32

游戏研究所

实况足球6最终版 ……42
魔颤2 ……44
指环王2 ……45

科普园地

科普之声 ……104
国内汉化界达人ROC专访 ……105
USB手柄转接器与原装摇杆 ……107

其它栏目

编辑手札 ……2
目录 ……3
游戏新闻眼 ……4
中国电玩榜 ……8
编辑点评 ……39
闯关族的家 ……50
大墙画廊 ……55
秘技天地 ……114
漫画欣赏：创造球会2002 ……116
GAMEBAR ……118
新作发售情况表 ……122
东游记 ……123
龙哥热线 ……124
游戏新作情报 ……126
RPG幻想辞典 ……128

本刊作者文责自负。对于侵犯他人版权或其他权利的文字、图片稿件，本刊概不承担任何连带责任。
本刊文章未经允许，不得以任何方式进行转载或抄袭，违者必究。

本期新闻眼统计时间
2月15日～3月3日

SCOOP 索尼正式确认PS2大陆版发售消息 樱大战等游戏的汉化工作已经上马

本刊日本专讯　索尼日前正式确认了将于今年夏季发售大陆版PS2主机的消息。SCEI的发言人表示，在做出这一决定前几个月，索尼方面因中国盗版泛滥的问题一直争论不休。然而由于大陆电玩市场潜力确实十分巨大，索尼经过再三思考终于决定在夏季便通过正式渠道在国内市场上推出PS2。而负责硬件和软件发行的将是总部位于北京的索尼（中国）公司。


↑它会成为首批汉化作品吗？！

索尼目前没有公布大陆版主机所对应的电视制式、DVD区码、硬件及软件价格等一系列玩家所关注的消息，但是可以确定将有一大批简体中文版的对应游戏上市，其中包括刚刚在日本推出的“樱大战·热血青春”，该作品的汉化由张明靖先生带领曾经负责过樱大战PC系列的原班人马负责。索尼表示主机正式上市后，将保持每月有2至3个简体中文版游戏的供应。

另据来自日本的消息，索尼将很快推出南亚版PS2，销售国家包括印度和巴基斯坦。

SCOOP 本届美国E3展再成全球看点 GT4等大作与新主机预定出展

本刊综合消息　继GC版《合金装备》和PS2版《恶魔城》宣布出展E3后，一直犹抱琵琶半遮面的《GT赛车4》也预定在本届E3上露面。但欧洲SCE同时强调，由于开发工作受阻，在本届大展中还无法为玩家提供试玩机会，只能公开一段GT4的视频动画。


↑最新公开的GT4画面！

除了上述3款大作之外，其他预定在本届E3上公布的游戏包括：FF12、鬼武者3、PIKMIN2、马里奥赛车、GC口袋妖怪、扫黑战士online、克兰克与拉切特2等。

此外，还有消息说，由美国Infinium Labs公司研制的新型电视主机“幻影”和传说中的小型XBOX也将在E3上公开。

据来自互联网的情报称，小型XBOX的体积与PS2相当，性能同目前推出的XBOX完全一样，但是Xbox Live会作为标准配置安装在主机里。

目前，小型XBOX的消息尚未得到官方证实，业内人士提醒玩家，该消息可能根本就是子虚乌有的谣传。

EVENT 庆祝公司成立30周年 KONMAI更改会社标志

本刊日本专讯　KONAMI最近宣布，他们将从今年4月1日起在全世界范围内使用重新绘制的公司标志（LOGO），以此来纪念公司成立30周年。

KONAMI在2月25日发表的新闻稿中称，作为企业形象的公司标志，全新的红色标志已经被赋予了全新的含义，它象征着“独创性”与“革新性”的企业精神。

KONAMI公司于1973年3月19日成立。近几年业绩成长迅速，公司的实力与规模已经超越CAPCOM、SQUARE等其他几家传统意义上的大牌软件商。

KONAMI
KONAMI

↑黑色为原KONAMI标志，红色为新标志。

EVENT GB生父的在天之灵得到慰藉 横井军平获IGDA终身成就奖

本刊日本专讯　国际游戏开发者协会（International Game Developers Association）在最近宣布，他们将把今年的“终身成就奖”授予被宫本茂称为“恩师”的已故GAMEBOY创始人横井军平。据悉，颁奖仪式将在今年3月6日举行，届时主办方会把该奖项授予横井军平的家人。

横井军平于1941年出生于日本京都，1965年在同志社大学工程系毕业后进入任天堂，创造了GAME & WATCH和GAMEBOY等轰动性的游戏硬件，为任天堂由生产花札纸牌到游戏开发商的成功转型作出了巨大贡献。1996年，在经历了VB的巨大失败后，横井军平脱离任天堂，自己创立了企划公司KOTO。次年10月4日，横井军平因交通事故在石川县小松市的医院中去世，享年56岁。

SCOOP KONAMI证实GC版《合金装备》正在锐意开发中 任天堂公布大批新作诱惑玩家，意欲扭转方糖颓势

本刊综合消息（记者 风林）　尽管GC的销量迟迟没有起色，在欧美更是陷入了落后于XBOX的尴尬境地，但这并没有打消任天堂与软件厂商的信心，随着E3大展的逐渐临近，GC相关的作品也大量展现在我们的面前。


↑加入外星弟弟的PIKMIN2画面初公开。

● “PIKMIN”：这款为宫本茂一举拿下日本第五届日本文化厅艺术祭最高奖项的游戏续作终于公开。该游戏以全新的游戏方式与理念轰动一时，并创下了50万套的销售记录。在最新作中，除了继承前作大系统外，还加入了多人参与的模式，更加强调协力作战完成任务的乐趣。而且有趣的是，这次还加入了全新的主角——Loozy，相信这个名字类似路易的角色能为游戏增添更多乐趣。发售日2003年年内预定。

● “口袋妖怪GC”：强调与GBA的高度互动，将在本次E3展上揭露全貌。

● “大金刚新作”：由于RARE的退出，以宫本茂为核心的任天堂情报开发部重新接手大金刚作品，本作E3展展出的可能性大。

● “Kirby's Air Ride ”：曾经计划于N64上推出后因故取消的卡比作品再度浮出水面，全新作将在GC上表现得更加完美出色。

● “合金装备”：GC版“合金装备”终于被证实。据悉这部作品酝酿许久，一直在秘密的开发，虽然目前还不清楚这部作品到底是怎样的，但据了解其开发周期已经相当长，因此即便是复刻也必定会有翻天覆地的变化。本作将在E3展中展出。

● “MOTHER 3”：因64DD系统而胎死腹中的“MOTHER 3·豚王的最期”终于重新启动了制作计划，并预定今年8月发售。


↑正在欧洲考察的宫本茂透露了许多大作情报。

● “任天堂全明星大乱斗”新作：炮制了GC第一款百万大作的任天堂HAL研究所，除了开发以上的“卡比”新作外，“大乱斗”的续作已经在开发之中。这次无疑将是任天堂游戏历史上明星最大阵营的集结，PIKMIN中的主角传闻也在考虑之列。

S SCOOP 神奇天鹅遭遇冰河时代 BANDAI退出掌机硬件市场

本刊日本专讯　面对普及量超过2000万部的GBA，以及首发便呈现疯狂态势的GBASP，BANDAI公司不得不在近期作出决定退出手掌机硬件市场。

据BANDAI社长高须武男透露，虽然未来公司还会继续为WS开发游戏，但是不会再推出WS的后续主机，从今秋开始，公司会把便携机的工作重点转移到为GBA开发游戏上来，而且目前已经有3、4款游戏正在开发中。

高须同时表示，由于WS销售不振，BANDAI便携机部门在今年3月期的赤字已由原来预计的2亿日元，激增到了17亿日元，鉴于这种情况，公司经过再三斟酌最终作出了上述决定。

另据接近BNADAI掌机开发部的人士透露，BANDAI其实早在去年就曾考虑过退出掌机市场，但是经过讨论，公司仍寄希望于采用液晶屏幕的CRYSTSL WS能够挽回一些市场份额，不过GBASP的发售彻底摧毁了BANDAI高层的信心，它不仅清楚地说明了任天堂对于手掌机市场的态度，同时也把已经压力重重的WS逼上了绝路。


←这是液晶屏幕的水晶天鹅！

目前WS在日本的周销量约1000台左右，已经基本退出竞争行列。

E EVENT CESA报告书敲响警钟 电子游戏对女性缺乏吸引力

本刊日本专讯　2月17日，日本电脑娱乐软件协会（简称CESA）出版了两份通过市场问卷得出的调查报告书，其中针对女性玩家的调查报告尤其引人关注，它说明游戏对于女性消费者仍然明显缺乏吸引力。

该报告指出，在接受调查的720位女性中，仅有15.6%的人表示正在玩游戏，而表示曾经玩过但以后不打算再玩的竟高达53.4%；在对游戏不感兴趣的女性中，认为玩游戏会让眼睛疲劳、视力下降的约占30%，觉得游戏系统晦涩，规则复杂的占26.4%，另有25.2%的女性认为游戏根本就不好玩。

游戏时间方面，女性玩家平均每周的游戏时间是2.5天，平均每天68.2分钟；游戏情报的来源主要依靠电视广告和朋友推荐；喜欢的游戏类型以养成类为主，在街机厅等娱乐中心则是以照相俱乐部、抓娃娃机和体感游戏为主。




←游戏展上的性感MM少有真正的游戏拥趸！

S SCOOP 股东大会通过SQUARE·ENIX合并案 EA SQUARE提携合作公司宣布解散，史氏重建美国分部

本刊日本专讯　来自此间的消息称，SQUARE与ENIX的合并案终于在2月初召开的股东大会上正式敲定。曾经对换股比率表示不满的SQUARE最大股东宫本雅史也明确表态，他将不会再对SQUARE与ENIX的合并表示任何怀疑。这也预示着两家公司将如期在今年的4月1日合并为SQUARE·ENIX。


←股东大会上的和田洋一。

与此相对应的消息是，SQUARE将为合并后的新公司重建美国分部，而原来史氏与EA的合作关系将告一段落。

为了拓展各自不熟悉的市场，SQUARE与EA曾在1998年10月共同签订为期5年的和约，以交叉持股的形式分别在美国和日本合作成立了公司SQUARE EA及EA SQUARE，两家公司分别负责在北美发行SQUARE游戏和在日本发行EA游戏。如今双方都认为彼此的合作已经达到预期，因此决定各自互相买下合作公司SQUARE EA及EA SQUARE中各自保有的30%的股份，而后解散合作公司。此后，SQUARE与ENIX在美国的业务将交由重新组建的美国洛杉矶分部处理，而新公司的大部分雇员是来自原先的SQUARE EA，由Jun Iwasaki任新公司CEO。

至于EA方面，原EA SQUARE的公司将在4月1日起更名为Electronic Arts，成为EA百分之百的子公司。不过EA表示他们将继续保持对网络版FF11的经营支持。

S SCOOP CAPOCM 退出街机市场

本刊日本专讯　街机部门持续亏损的日本大牌游戏厂商CAPCOM近日宣布退出街机市场。CAPCOM方面的发言人称，该公司将不再开发街机筐体，而热门街机游戏也将采取外包的方式授权给其他公司开发，公司今后将以制作家用机软件作为工作重心。

与此相对应的消息是，原计划在年中发售的3D格斗游戏《CAPCOM全明星格斗》的街机版开发计划也宣告终结（但是保留家用机开发计划）。

曾经以“街霸”系列享誉业界的CAPCOM竟在今天宣布退出街机业务，这不由得让人感叹世事难料。

新闻短波

★次世代传媒联盟属下的《电子游戏软件》、《动感新势力》最近与上海文新集团属下的《东方体育报》达成合作协议，双方将资源互享，在电玩与动漫情报方面通力合作。

★FF系列音乐制作人植松伸夫证实将在4月26至27日于日本涉谷XA音乐厅举办一场名为“最终幻想”的音乐会，届时将演奏许多FF系列经典曲目的摇滚版。

★SQUARE宣布，目前在日本卖出了40万套的《无尽的沙加》将于今年夏天在美国发售，而即将推出的FFX2也预定今年11月登陆北美。

★截止2月21日，TECMO为XBOX制作的《DOA极限排球》已经在日本卖出了11万套。由于XBOX主机在日本的普及量仅有35万部，这样的成绩相当于每三位XB玩家中就有一人购买了该游戏。

★据美国游戏网站IGN报道，NAMCO正在为GC制作的“传说”最新作已经被正式定名为《Tales of Symphonia》，并定于今年7月在日本发售。

★根据日本第三方的数据，2月27日发售的大作销量排名如下：第一位、三国无双3（含限定版）/PS2/KOEI/约48万套；第二位、星海传说3/PS2/ENIX/约28万套；第三位、樱大战·热血青春（含限定版）/PS2/SEGA/14万套；摩托GP3/PS2/NAMCO/6千套。

★GBA最新作恶魔城的日版名称已经被定为《恶魔城·晓月的圆舞曲》，今年5月8日发售。

★任天堂宣布将投资1500万美元给美国Matrix Semiconductor公司。业内人士预测，任氏此举可能是希望把Matrix Semiconductor制作的“3D-Matrix Memory”低价3D芯片技术应用到GBA的后续主机上。

★未经证实的消息说，美国Infinium公司预定推出的新型游戏主机“幻影”的价格大约为600～700美元。

★Rockstar最近宣布，该公司推出的《横行霸道·罪恶都市》的全球销量已经达到850万套，而最新的四代已在开发中。

★KONAMI宣布：日版《寂静岭3》的发售日与欧版一样，同样被定在5月23日，售价6800日元。




↑以青绿色调描绘的新角色登场。

SOFTWARE 人气漫画改编游戏风靡全世界 《龙珠Z》全球销量追近200万

本刊日本专讯　BANDAI于2月13日宣布，在全球20多个国家发售的PS2游戏《龙珠Z》已经累计销售了194万套。

该游戏于去年11月率先在欧洲16国、澳大利亚和新西兰发售，12月4日登陆美国市场，在全世界范围受到了玩家的一致好评，销售情况已经超出了BANDAI预期。由于日版在2月13日才刚刚发售，因此《龙珠Z》的全球销量还会继续增长。

《龙珠Z》是以日本富士电视台播放的TV动画为题材改编的格斗游戏。原作《龙珠》自1984年至1995年在周刊《少年JUMP》上连载，漫画销量也超过了1亿2千万部，是全世界最知名的漫画作品之一。



←龙珠原著中的鸡肋BOSS！

SCOOP 掌上折叠新贵如期推出 GBASP首批出货销售一空

本刊日本专讯　被任天堂贯以流行意识的新型手掌机GBASP于2月14日在日本正式发售，首批出货的15万部主机在发售当日便被狂热的玩家抢购而空。任天堂宣传室丰田宪室长表示，目前工厂正在连夜赶制，以尽快满足玩家的期望。

据悉，GABSP在发售前的预约量就达到了175万，情人节发售当天更是人满为患。日本秋叶原、新宿等地的卖店门口都聚集了数百人的长龙，许多没有预约的玩家在卖店开门前两小时就已经开始排队等待，Asobitcity等著名零售商店更是在主机到货后几个小时内便全部告罄。

由于主机奇货可居，GBASP在日本黑市竟然被炒到了2万日元的天价，令许多没有买到主机的玩家叫苦不迭。虽然我国市场目前也有少量主机流入，但价格同样居高不下，玩家至少要花费1150元人民币才能把小巧玲珑的GBASP带回家。

与GBASP的火爆态势相对应的是，同样在情人节发售的，与其同捆推出的FFTA的首发销量顺利突破20万套，前景被零售商看好。



↑GBASP的热卖早在大家意料之中！

EVENT 世嘉功勋制作人入选业界名人殿堂 铃木裕感叹电视游戏被全世界认可

本刊美国讯　在洛杉矶举办的"第6届年度交互成就大会"上，世嘉功勋制作人铃木裕入选游戏业名人殿堂。

过去获此殊荣的游戏开发者仅有5人，包括任天堂的宫本茂，原史克威尔的坂口博信，Firaxis Games的Sid Maier(开发了シヴィライゼーション等游戏)，Id Software的John Carmack(开发了Quake)，还有去年以《模拟人生》系列而闻名的Will Wright。



←传闻说要跳槽的铃木裕！

铃木裕获奖的理由是创造了《太空哈利》、《冲破火网》、《VR战士》以及《莎木》等著名的游戏作品，对3D技术与游戏设计理念的融合作出了巨大贡献。

获奖后的铃木裕在接受采访时说道："在我走过的20年游戏开发历程中，今天是最高兴的一天。电视游戏作为一种文化终于被全世界所认可，这是非常值得庆祝的。"

SOFTWARE 玩家的期盼终于变为美好现实 KONAMI证实PS2版恶魔城出展E3

本刊美国专讯　"PS2版《恶魔城》目前正在开发中，估计会在今年秋天发售"——玩家需要注意的是，上述的消息已经不再是传闻，而是美国KONAMI信誓旦旦的保证。

美国KONAMI在日前发布的新闻稿中宣布，PS2版《恶魔城》的开发工作其实早在去年末就已经展开了，而且目前的开发情况非常顺利，估计可以赶在今年的E3展上与玩家们见面。至于具体的游戏内容，美国KONAMI没有作明确说明，但他们承诺，这将是一款"超进化"的作品，游戏的画面与音响效果会让玩家耳目一新。

焦点特评 SCOOP!!

昔日一争长短的业界霸王今朝穷途末路，揭开世嘉与SAMMY合并的幕后真相

英雄末路的年代……

这世上有许多事总是很矛盾的。

比如验证对悲剧的预言就是一例。

当"哥伦比亚"号载着7名宇航员在高空化为灿烂的火焰时，相信那些曾经预见过这幕惨剧的先知，并不会因自己的精准而骄傲。

同样的，当我终于见到对SEGA崩溃预言的实现时，心里更多淌的是血，而不是泪。

这个时代已不需要英雄，衰老的英雄已步入末路。

*　　*　　*　　*

"世嘉已经死了"。

前几天在一次业界朋友的聚会上，来中国"休假"的一名日本世嘉现任雇员这样对我说。已经听说了SEGA和Sammy合并消息的我，对他这番话并没有感到多少惊讶。但他冷淡的表情和语气，以及近乎寻常地在外人面前这样贬低自己所服役公司，让我感到世嘉身上冰冷的死亡气息。

"你知道么？世嘉现在实际上只剩下了三个公司：AM2、WOWO和Overworks。"他继续说道，"合并之后，这其中能够真正的活下来，只有一个。"

AM2。

不用他再做解释，我也已经猜出了这个或许将硕果仅存的名字。世嘉从街机而生，同样也将归于街机。

对这样的合并我还能再说什么呢？绝望与挣扎已毫无保留地写在了世嘉的脸上。

十多个月前豪气冲天的誓言仍然还在耳边回响，但"世界第一"这个梦想，就像膨胀中的星系，正飞速地远离世嘉人而去。就像一个莽撞而冲动的热血少年，从未有过对自己清醒认识的世嘉，它的未来，有一半正是葬送在自己的手里。

*　　*　　*　　*

世嘉转型的失败是早就注定了的，就像熟悉世嘉的人一年前所预料的那样。

这道理实在太简单了：

自以为什么都能做的SEGA，却偏偏做不了在日本市场里最受欢迎的RPG，想翻身根本没有可能；

自以为知名度还在的SEGA，却偏偏遇到了在美国市场里不可一世的EA，想奋起却根本没有机会。

完全轻视在日美两边都有着的难以逾越的阻碍和困难，却偏偏还对重组充满信心，这样的过分自傲，加上那次大裁员对公司内部造成的创伤，就更加速了解体的速度。

事实上，从转型开始之后，世嘉内部已开始严重分裂。



↑曾背负世嘉无限梦想的DC已经销声匿迹！

因为害怕失败，世嘉分社化之后，各公司和各小组的管理人员，只要是稍稍有点关系或着与"上面"交好的，都想办法转到总部去了，扔下一堆开发人员让他们自生自灭。

就像泰坦尼克号沉没前哄抢救生艇那样，总部成了这些人寄生的希望，却给更多的人留下了绝望。于是一大

批高水平的开发人员纷纷跳槽，于是我们看到了“真三国无双”在光荣的成功，但同时也看到了世嘉本社作品的进一步劣质化。由此而来的恶性循环，就像涌入船底的无法遏制的冰冷海水，把世嘉这艘大船拽入无底深渊。

一个小细节充分说明了世嘉内部的互不信任与危机已经到了何种严重的程度：据说，去年中裕司陪同社长佐藤秀树来上海的时候，去了合作伙伴东星，却偏偏没有去同座城市中的SEGA WoWo。如果这个说法是真的话，世嘉内部的矛盾，已经是完全无法解开了。

实际上，所有这些矛盾在去年9月的时候就已经显露出一些迹象。但是AM2在街机上出人意料的成功，很大程度上挽回了SEGA的面子，也让即将爆发的火山暂时得以平息。



↑风靡日本的VF4不足以挽救整个世嘉。

不过现在已经不是街机能够再度拯救家用游戏的时代了。圣诞商战的结果彻底摧毁了SEGA的信心，而越来越近的三月年末财务公告，就像一柄利剑已经到了世嘉的哽嗓咽喉。

世嘉旧金山分社裁员90人，看起来好像不多，但比例上却已达到了20%（注1），加上美国世嘉的老大跳槽微软，世嘉财政状况的窘迫已经无须多谈。股票快降到冰点了，佐藤秀树和CSK青园社长的心里都很清楚：三月公告一出，世嘉股票大跳水是不可避免的，连续5年、高达568亿日元的亏损额甚至有可能让这个公司被强制停牌。而CSK手里攥着一大堆世嘉股票，也就成为了烫手的山芋，留也不是，送也不是。

* * * *

就在大川功告别人世后不久，CSK放出话来要卖掉手里的SEGA股份——如果不是大川功对世嘉的一往情深的话，恐怕CSK早就摆脱这个票房毒药了。可惜CSK醒悟得有点晚了，而且财大气粗的微软也不是凯子，所以比尔·盖茨很客气地在那时就回绝了CSK的出售请求。而跟据《日本经济新闻》的报道，当时和大川功交好的Sammy里见治社长倒是打算出手相助，只是世嘉自以为能够靠成功的转型而咸鱼翻身，所以再一次错过了这个天赐良机。



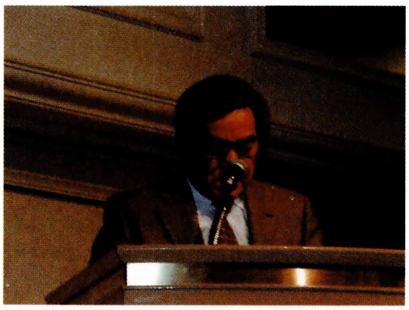
↑曾对世嘉转型充满信心并多次发表豪言壮语的世嘉舵手香山哲。

CSK目前所持有世嘉股票的摊薄价是2400日元。按照日本的强制贬值法，如果在2002年财政年度结束时世嘉股票的实际价格低于摊薄价的50%，CSK将因接受亏损处理而损失至少500亿日元——而目前世嘉的股价已经跌到了760日元左右，三月公报一出，不要说回归1200元这个保本点，就是连止跌都不可能办到。到时候CSK将不得不面对一大堆亏损和无法面对股东的尴尬，这是它无论如何都不愿意看到的。

为了刺激世嘉的股票上升和避免即将到来的亏损处理，青园社长再次找到了Sammy的里见治，恳请他看在与大川功昔日的情分上帮忙出个利好消息，而里见治的慷慨也最终促成了“Sammy并购SEGA”的行动(注2)，在短短几周里得以决定并公布。

或许真的如宣传所说，Sammy希望对SEGA的并购是一种互补的行为，但这事实上单纯为提升SEGA的股票而采取的匆忙行动，实际上无异于饮鸩止渴。

以SEGA现在的“声望”，摊上谁都会皱起眉头。转型之初SEGA的计划不可谓不周详、方案不可谓不明确，但最终的结果所有的股东都看在了眼里。这次慌忙抛出一个“Sammy并购案”就想让人相信从此之后SEGA就能恢复元气走上康庄大道，恐怕比世嘉成为“世界第一软件商”的计划更无稽。



↑站在讲台前的世嘉社长佐藤秀树一脸无奈！

所以，这个消息只是短暂地刺激了一下股市，对并购之后结果不可预见的恐慌，加上对世嘉亏损的恐惧，以及SEGA出尔反尔、病急乱投医的行为，使股东大大失去了信心。更多人把这场并购看做是对Sammy的打击，而不是对SEGA和CSK的追捧。

SEGA和CSK自己很清楚，所谓的Sammy并购只是一个幌子而已，管理层现在想的只是怎样混过三月这个鬼门关而已，为了这个他们愿意说尽连他们自己都不愿相信的好话，描绘出一个连他们做梦都想不到的“美好未来”。

但股东并不像天真的玩家这么容易蒙骗。也正是见到通过这种方法拉升股价无望，很快的，SEGA又陆续放出了微软及EA有意入股的消息(注3)。

对于这个消息，微软发言人的评论似乎是一种巧妙的否定：前几天途经东京的比尔·盖茨并未会见世嘉社长。很显然，如果两年前微软就拒绝接受世嘉的话，它今天也一定会做同样的事。一个在日本没有美誉度的公司，对微软毫无作用。比尔·盖茨感兴趣的是人，而不是公司。



↑中裕司这样的制作人才是微软的目标。

而EA到目前为止的态度还不清楚，它没有否认也没有确认这个消息。对这个世界第一的游戏发行商来说，入股SEGA不但消灭了一个潜在的对手，还正好能够顶替因SQUARE离开而在日本市场留下的真空。对于曾经是好朋友后来又反目成仇的两家公司来说，EA这次算是找到了一劳永逸解决恩怨的天赐良机。

但是世嘉却将因此而不再存在，这四个蓝色字母或许会同SNK一样，成为传说中的东西。

* * * *

12年以前，EA和SEGA的紧密合作铸就了世嘉历史上最辉煌的家用游戏时代。在那个年代里，曾经涌现过许许多多的英雄。

但英雄已经迟暮，今天的世界，已不再需要英雄。

世嘉如此，别的公司呢？

文/特约撰稿人 王俊生

新闻连接

注1：

根据美国世嘉工作人员在当地时间2月28日透露的情报，世嘉解雇了在美国圣弗朗西斯科事务所工作的90名游戏制作者，这个数字相当于事务所全体员工(450人)的20%。而这则消息也被人们视为世嘉流年不利的又一注脚。

注2：

2月13日，世嘉与SAMMY召开联合股东大会，宣布两家公司将在今年10月1日进行合并，并签订了书面协议誓约。

两家公司表示，他们会从两家公司中选出专员设立事业合并委员会，负责合并、股份转移以及股份交换等具体事宜。在合并后，由SAMMY现任董事里见治任新公司的董事长。

尽管两家公司都认为合并后可以确立其世界级综合娱乐企业的地位，并通过资源统筹、最大限度地发挥合作效果来提高企业价值，但是由于世嘉业绩持续低迷，许多分析家都对这次的合并表示担忧。

SEGA®

Sammy

注3：

2月底，世嘉就资本合作事宜与老对手EA展开交涉。世嘉打算游说EA向他们与SAMMY合并的新公司进行投资，虽然资本合作的形式与内容都未定，不过EA确实正在考虑购买CSK所持的22%的世嘉股份。

在世嘉与SAMMY仓促公布合并计划后，两家公司的股价都有不同程度的下跌，双方高层的压力巨大，合并前景并非一帆风顺。许多业内人士预测，世嘉寄希望于万一公司与SAMMY的合并失败，EA能够成为其新的救命稻草。



中国电玩榜

本期公告：

1.不知道是否因为大家忙于攻略一堆又一堆的强作大作，本期的记票略低了一些，作为国内最多数量主机的最畅销软件，本期《黄金太阳》依然稳居榜首，任天堂威力依旧。

2.统计截止共收到有效选票1830张。

1 黄金太阳

上期 1



机种：GBA
类型：RPG
厂商：NINTENDO
其他：—

计票：438

2 最终幻想10

上期 3



机种：PS2
类型：RPG
厂商：SQUARE
其他：—

计票：374

3 生化危机

上期 2



机种：GC
类型：AVG
厂商：CAPCOM
其他：—

计票：344

4 最终幻想8

上期 4



机种：PS
类型：RPG
厂商：SQUARE
其他：—

计票：322

5 合金装备·索利德2

上期 5



机种：PS2
类型：ACT
厂商：KONAMI
其他：—

计票：259

2003年第7期(统计时间2003年2月16－3月1日)

排名	游戏	机种	类型	厂商	其他	票数
6	口袋妖怪·蓝宝石	GBA	RPG	NINTENDO	—	206
7	口袋妖怪·红宝石	GBA	RPG	NINTENDO	—	198
8	莎木2	DC	FREE	SEGA	—	187
9	宿命传说2	PS2	RPG	NAMCO	—	176
10	超级机器人大战R	GBA	SLG	BANPRESTO	—	166
11	实况世界足球·胜利十一人2002	PS	SPG	KONAMI	—	156
12	樱大战·恋爱吧！少女们	DC	SLG	SEGA	—	153
13	塞尔达传说·风之韵	GC	ARPG	NINTENDO	—	150
14	实况世界足球·胜利十一人6	PS2	SPG	KONAMI	—	146
15	最终幻想9	PS	RPG	SQUARE	—	144
16	火炎纹章·封印之剑	GBA	SRPG	NINTENDO	—	139
17	鬼武者2	PS2	AVG	CAPCOM	—	125
18	恶魔城·月下夜想曲	PS	ACT	KONAMI	—	116
19	超级机器人大战OG	GBA	SLG	BANPRESTO	—	113
20	真三国无双2	PS2	ACT	KOEI	—	110

1月13日～1月19日 各主机的游戏销量比例

主机	比例
PLAYSTATION	0.0%
PLAYSTATION2	51.3%
XBOX	3.1%
GAMEBOYADVANCE	35.9%
GAMECUBE	9.7%

1月20日～1月26日 各主机的游戏销量比例

主机	比例
PLAYSTATION	2.0%
PLAYSTATION2	44.2%
XBOX	16.1%
GAMEBOYADVANCE	31.8%
GAMECUBE	5.9%

★从左方的软件销量表可以看出，(PS2软件在年初一系列强作（如《拉切特与克兰克》)等的推动下，风头直盖任氏的看家主机GBA，但相信随着GBASP的推出随之带来的软件销量（如《最终幻想战略版》）起伏会让人难以预测。XBOX软件凭着“美少女排球”一支独秀，暂时全胜GC软件销量。

日本家用机新作期待排行榜

排名	游戏	机种/类型	厂商/发售日	票数
1	最终幻想X-2	机种:PS2 类型:RPG	厂商:SQUARE 发售日:3月13日	10695
2	勇者斗恶龙8	机种:PS2 类型:RPG	厂商:ENIX 发售日:未定	5183
3	星海传说3·时光尽头	机种:PS2 类型:RPG	厂商:ENIX 发售日:2月27日	4903
4	真三国无双3	机种:PS2 类型:ACT	厂商:KOEI 发售日:2月27日	2902
5	生化危机4	机种:GC 类型:AVG	厂商:CAPCOM 发售日:未定	2883
6	最终幻想战略版A	机种:GBA 类型:SRPG	厂商:SQUARE 发售日:2月14日	2258
7	第二次超级机器人大战α	机种:PS2 类型:SLG	厂商:BANPRESTO 发售日:3月27日	2083
8	真·女神转生3	机种:PS2 类型:RPG	厂商:ATLUS 发售日:2月20日	1752
9	龙珠Z	机种:PS2 类型:FTG	厂商:BANDAI 发售日:2月13日	1606
10	樱大战5	机种:PS2 类型:SLG	厂商:SEGA 发售日:未定	1362

瞩目



◀其实本编最期待的大作就是左图所来自的游戏——《第二次超级机器人大战α》。只要说上一遍该作标题，星尘就禁不住像使用了热血与魂（总帅在旁边念道：“不可重复使用精神”）。大期待铁皮人们的群体攻击！！！

家用机软件两周销售排行榜

排名	游戏	机种/类型	厂商/发售日	销量/总计
1	口袋妖怪·红宝石蓝宝石	机种:GBA 类型:RPG	厂商:NINTENDO 发售日:11月21日	171227 总:3904218
2	装甲核心3·寂静战线	机种:PS2 类型:STG	厂商:FROM SOFTWARE 发售日:1月23日	103299 总:103299
3	死或生沙滩排球	机种:XBOX 类型:SPG	厂商:TECMO 发售日:1月23日	88230 总:88230
4	力量棒球5	机种:GBA 类型:SPG	厂商:KONAMI 发售日:1月23日	69531 总:69531
5	拉切特与克兰克	机种:PS2 类型:ACT	厂商:SCEI 发售日:12月3日	66471 总:477229
6	实况世界足球·胜利十一人6最终进化版	机种:PS2 类型:SPG	厂商:KONAMI 发售日:12月12日	40908 总:527144
7	王国之心·最终版	机种:PS2 类型:ARPG	厂商:SQUARE 发售日:12月26日	29545 总:319962
8	桃太郎电铁11	机种:PS2 类型:TAB	厂商:HUDSON 发售日:12月5日	27226 总:381546
9	洛克人 EXE3	机种:GBA 类型:ARPG	厂商:CAPCOM 发售日:12月6日	26899 总:412076
10	塞尔达传说·风之韵	机种:GC 类型:ARPG	厂商:NINTENDO 发售日:12月13日	25527 总:573099

瞩目



◀看到左图，估计没有人会相信是出自一个以排球运动为卖点的游戏，一向以出品爽快感动作游戏著称的NINJA TEAM作出如此一款奇怪游戏，不知道是因为日本游戏的趋势如此还是世界玩家的口味在变化，本期最受争议游戏。

日本街机游戏最新排行榜

	游戏名称（基板、厂商、类型）		投币率
1	育成足球2001-2002	(naomi2、sega)	100531
2	世嘉四人麻将	(naomi2、sega)	27077
3	VR战士4·进化版	(naomi2、sega)	23890
4	头文字DVer.2	(naomi2、sega)	22631
5	太鼓的达人4	(不明、namco)	19630
6	机动战士高达·联邦对吉翁DX	(naomi、capcom)	11670
7	RACE ON!	(system、namco)	8461
8	火热棒球2002	(system246、namco)	8148
9	灵魂能力2	(system246、namco)	6866
10	格斗之王2002	(neogeo、playmore)	6613

欧美（美国）家用机游戏最新排行榜

	游戏名称（机种、厂商、类型）	
1	GTA·罪恶都市	ps2、rockstar、act
2	龙珠Z	ps2、infogrames、ftg
3	MADDEN NFL 2003	ps2、ea、spg
4	分裂细胞	xbox、ubisoft、avg
5	指环王·双塔	ps2、ea、act
6	塞尔达传说·4支剑	gba、nintendo、arpg
7	YU-GI-OH! THE ETERNAL DUELIST SOUL	gba、konami、tab
8	007·夜火	ps2、ea、avg
9	TONY HAWK'S PRO SKATER4	ps2、activision、spg
10	真人快打·死亡同盟	ps2、midway、ftg

本期参与“中国电玩榜”的50名幸运读者名单

中奖者由电脑随机抽出，凡参加“中国电玩榜”，均可能得到每隔半月由本刊发出的不同纪念奖品，更有可能获得年度大奖。

吉林	于洋	广东	李志坚	辽宁	陈洪涛	北京	杨艳鹏	吉林	刘嬴征
广东	梅海瑞	山东	成晓巍	湖北	吴靖明	湖北	王逸之	山东	张磊
北京	陈虎虎	上海	徐民	广东	李耀华	北京	许琦	天津	何鹏
吉林	耿汉卿	广东	林祥	广东	林诗楠	陕西	杨磊	浙江	黄维
浙江	蔡朱磊	天津	李敬	天津	秦欣	北京	李旋	福建	张晟
重庆	罗欢	吉林	马英超	山东	梅峰	上海	杨梦蝶	黑龙江	刘春辉
湖南	刘晓东	山东	孙权	北京	牛松林	上海	沈彬	陕西	李瑶垠
上海	余文杰	广西	李少杰	广西	陈永兴	新疆	王猛	广西	罗俊
上海	刁旭东	四川	吴炫彬	重庆	田中	重庆	龙伟	福建	叶家涛
江苏	张锦财	浙江	倪航	新疆	尹鹏	山东	曾晓杰	江苏	吕天

本作描写的是被命运捉弄的两位主人公的旅程和战斗的故事，请先预习前作《封印之剑》的历史



FIREEMBLEM
ファイアーエムブレム
烈火の剣







描绘了前作历史的《火焰之纹章》最新作即将在GBA上闪亮登场！广为我国玩家熟知的“火纹”系列，拥有完整的世界观，“烈火之剑”的推出，一定会给玩家带来更大的惊喜，下面我们就来看看新作有哪些令人感动的变化。

遥远的古代，人和龙在艾莱布大陆上进行了殊死的战斗。以《封印之剑》所描写的那场战斗提前20年的时代为舞台，新的故事上演了……

GBA	厂商：任天堂	发售日：2003.4.25	
	类型：S · RPG	价格：4800日元	其他：——

《纹章》最新作描绘了前作人物上一代的故事

本次发售的《烈火之剑》与去年发售的GBA大作《封印之剑》虽然以同一个世界为舞台，但是时间却出人意料的设定在20年前。游戏不仅继承了前作的基本系统和故事情节，还加入了像“迥然不同的2个主人公”、“玩家亲自参与到故事中去”，这些令人瞠目结舌的新元素！这也成为本作的一大特色。

该系列的故事情节向来只有一个主轴，然而本作的主人公却有2个，分别由前半部的琳篇和后半部的艾利乌多篇构成整个故事！这种崭新的设定一定让各位玩家更加摩拳擦掌了吧。



该作分别由前后篇组成，主人公们的行动构筑起了故事的剧情。

前作的人物再次以年轻的姿态登场

在本作中，前作的主人公之父艾利乌多将作为主人公登场。当然，还有许多和他活跃在同年代的像海库特鲁等人亦将出场。这个作品就描述了他们年轻时代所发生的故事。

艾利乌多

在前作中因病而未能有所作为，这次我们终于可以一睹他年轻的风采。



马利纳斯

在前作中作为输送队而活跃的人物。头发正好和日后成反比，设计的相当生动。



海库特鲁

艾利乌多无可取代的好朋友。和日后沉稳的海库特鲁不同，年轻时代的他显得血气方刚。



玩家扮演军师俯瞰全故事的新系统

在前作中，玩家的意志体现在主人公罗伊和其他角色身上，所有人皆作为玩家意志的投射体出现，但却没有人能够真正的代表自己。然而在本作中，“自己”将作为军师正式登场！换言之，玩家将作为游戏人物的一员向艾利乌多下达战斗指示。



玩家=军师，在某条街上遇见了孤独的少女琳。

琳在问你的名字呢，赶快起个好听的名字输进去吧。





军师也是有着自己的属性的。这些设定对故事是否也有影响呢？

《纹章》新作在难度和故事情节的展开上皆有新的变化

从GBA上的《纹章》诞生至今大约有1年了。这次的第2作同样描述了艾莱布大陆上发生的故事，但却尝试了一条与前作截然不同的路线。现在就让我们走进访谈，直击制作者！

——这篇续作差不多酝酿了一年才出台，那当初开发的契机是什么呢？

西村■前作的艾利乌多多是《纹章》系列少有的一个“在故事中没死的父亲”（大部分主角的父亲全都死了），这个特殊之处给人留下了很深的印象，所以我们就决定根据自己的印象制作一个“艾利乌多年轻时代”的形象。这就是这个游戏的起源了。

成广■ 由于大批玩过前作的玩家强烈要求我们制作续篇，经过多方面的考虑，所以我们决定趁《封印之剑》的热潮还没消退时推出这款续作。

——和前作在情节上有什么联系吗？

成广■ 《烈火之剑》和《封印之剑》在各自欠缺的部分上相互补充，丝丝入扣。像前作中某些没有完结的部分（如第23章贝鲁恩的亡灵），在本作中也将会有补充说明。除此之外，2部作品中的空白“空间”我们都用想象将其补充完美，它们之间的联系也充分通过具体情节展现出来。

——首次在该系列采用“军师系统”的意图是什么？

西村■ 当初我们只是预定让军师在前半部的琳篇中登场。因为琳篇本身就比较接近真实的世界，所以对于这个故事的其他角色而言，玩家还是自己扮演自己合适。但是因为当时游戏已经接近完成，如果后面不继续让军师登场的话实在是太可惜了，所以我们还是让他坚持到了最后。从自己的角度出发，操纵整个故事的发展，这样大家也能玩得更加投入吧。为此，我们还特意制作了军师和其他角色对话的场面哦。

成广■ 而且玩家可以自行决定主人公的名字和性别这一点，在《纹章》中也是首次出现。可以说，《纹章》系列也在尝试吸收RPG游戏的元素。

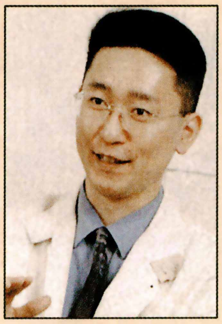
西村■ 托军师系统的功劳，游戏内容不仅更加充实，也更加适合生手玩。毕竟能让每个FANS都满意的游戏，果然还是要数《火焰之纹章》啊。



成广通

INTELLIGENT SYSTEM公司 开发部课长

一手打造历代《火焰之纹章》的战略模拟系统。在本作中，从制作人的立场出发负责监修整部作品。



西村建太郎

任天堂公司 开发部第一课

和前作一样，作为监督指导整部作品。对于贯穿全篇新加入的军事系统充满自信，大力推荐。

开拓《火焰之纹章》新领域的《任天堂明星大乱斗》

GC大作《大乱斗DX》中，封印之剑的主人公罗伊作为隐藏人物出场！许多对《火焰之纹章》系列没兴趣的年轻人更是以此为契机开始玩起了《火焰之纹章》。



罗伊在GC大作《大乱斗DX》的登场，也是玩家阶层大幅拓展的原因之一。

前半部是琳篇，后半部是艾利乌多篇

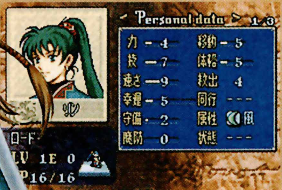
全故事由2部分构成



继承贵族血统的少女剑士

琳 LIN

生活在艾莱布大陆东部萨卡草原的游牧民族中的一个少女剑士（前半部的主人公），并不知道自己的真正身份原来是继承了利基亚的贵族基亚蓝侯爵血统的贵族，但是却突然被卷进了爵位之争。



该系列少有的女性主人公，属性也是主人公所特有的「贵族」。虽然身为女性，但因为剑士的特性，技巧和速度值都很高。





出发寻找父亲的青年

艾利乌多 ELIWOD

后篇的主人公，也是活跃在前作的罗伊的父亲。利基亚的贵族，菲雷家族的继承人，是个正义感很强的青年。为了寻找神秘失踪的父亲，和下属踏上了冒险之旅。



艾利乌多的属性也是“贵族”，这也是该系列的一贯特征之一。擅长使用西洋剑。



独占 SCOOP

Xbox首款多人参与的(MMO)RPG『TFLO』最新续报!!

TRUE FANTASY LIVE ONLINE
真梦生活 online



XB		
厂商：Microsoft		发售日：2003年内
类型：MMO RPG	价格：未定	监制：日野晃博

微软首款网络RPG最新情报大公开！各位XBOX拥趸，尤其是喜欢网络游戏的玩家更是不能错过这个一展身手的绝妙机会。

大冒险的起点是

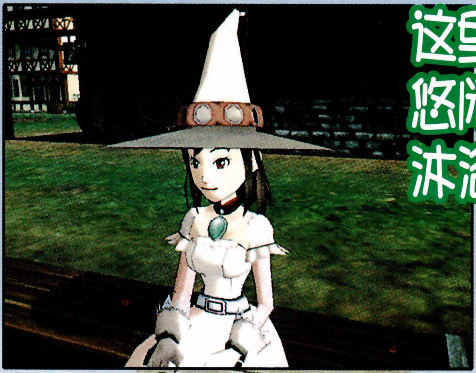
美丽晴空和绿色王国



↑繁荣美丽的库雷利亚王国受到了怪物的威胁。一时间，全国上下人心惶惶。高高的城墙并不足以抵抗外敌的来袭，只有每个人都贡献出自己的力量才能渡过难关。

从去年9月在游戏展上发表以来，《真梦生活 ONLINE》就一直没有新消息公开。不过现在我们终于能够一睹《TFLO》的最新画面了！为此特地准备了许多大魄力的图片来展示游戏中的场景与建筑。在这个明朗而浩大的世界中，玩家将在传说中的起点——“库雷利亚王国”开始自己的故事，而这次介绍的核心也恰恰就是美丽的库雷利亚王国！下面的内容将为我们在展示库雷利亚王国的一天以及最基本的冒险情报。

这里的居民悠闲自得地沐浴在阳光下



←因旅途的劳累，少女坐在木台上休息。从服装上看好像是个魔法使?

↓世界地图的一部分。由此可见这个世界有多广阔!

库雷利亚王国的残存地图一角



～库雷利亚王国的历史～

这是一块被浓密的森林和险恶的群山所覆盖的大地，
自古以来，大地上孕育出了众多的生命。

身材修长的妖精族，矮矮胖胖的多瓦夫族，温和的霍比特族以及
数量众多的人类，都为了生存而采摘果实、用矿石制作道具。
所有的生灵都依靠大地母亲的恩惠，幸福的生活着。

但是，在这块森林密布的大地上
也栖息着很多极具攻击性的怪物。
当无数的伙伴因怪物而命丧黄泉的时候，
他们终于决心不再忍耐。

将自己的力量最大限度的发挥到极至，与大家患难与共，
为了生活在这块大地上的每一个人，誓言取胜。

这些丰功伟业就记载在库尔德森林中那被白色光辉所环绕的城堡上
强大的库雷利亚王国历史上的一页。

★网络游戏用语讲座：MMORPG，即“Massively Multiplayer Online Playing Game”的缩写，意思是“多人参与型 OnlineRPG”。数千名玩家利用网络同处在一个世界，不仅可以找到新的朋友，还能在幻想空间聊天和冒险，真是乐趣无穷。

用麦克风打招呼「各位晚上好!」

在《TFLO》中，可以和其他的玩家利用通信系统随意交流，这也是这款游戏的最大特色之一。由于“XBOX的麦克风语音系统”是一种头戴式的通话器，所以玩家可以一边游戏一边交流，比普通麦克风方便许多！而且这种通话器还可以自由改变音色，使玩家自己的声音更适合充满迷幻色彩的《TFLO》的世界观，真是令人万分期待！好了，作为冒险者兼玩家的你，首先要做的事就是鼓起勇气和其他人打招呼！然后再和这些新朋友一起踏上冒险的旅程。

玩家的名字会在游戏角色的头上自动显示出来



←玩家在街上遇到了新朋友，从头上可以显示他们的名字。他们在说些什么呢？



她是玩家？还是NPC？

←头顶上的白色英文是她的名字。看来除了日文以外还能输入英文。

也可以使用键盘吗？

用不惯麦克风的人……也能安心！?因为这款游戏将同捆携带USB接口的键盘，所以完全有可能使用键盘输入文字。但是详细情况现在还不清楚，《TFLO》到底是否能够对应键盘呢？相信微软是不会让我们失望的！



←通过文字框显示对话。不管谁在说话都可以看得一清二楚。

库雷利亚王国!?

从凌晨、白昼到深夜，时间缓缓的流逝着

昼 daylight

白云流动，摇曳的树枝间透出一缕缕阳光，这就是美丽的白昼。不时，一场细雨还会洒落大地。不过天气的变化会对游戏有什么影响呢？

冒险者在城堡前相遇



←在人群川流不息的城门前，两位旅人相见了。看起来，她们像是僧侣和魔法使。

这就从城堡出发吧！



夕 evening

从白天过渡到夜晚的这段时间是最美的。在夕阳的映照下，建筑物都染上了一层暖暖的红色，见者无不为之感动！

库雷利亚城门前聚集着朋友们



↑在这寂静美丽的夜晚，他们是在等人，还是集合起来准备开始下一轮的冒险？

旅行的战士



↑背后映衬着被夕阳染成一片鲜红的教会，一个战士匆忙跑来。这说不定又是一场宿命的相会！

漫步在夜晚的街头



夜 night

进入深夜，同一地方的风景会完全改变。城里到处灯火通明，温柔的灯光隐约从窗户中透出来。抬头仰望，还能看见满天的繁星。



巴尼萨的攻击方法明确!!

随着发售日的临近，《P.N.03》的各种系统资料也逐渐揭开面纱。这次将为大家公开女主角巴尼萨·索尔佳好像舞步一般的各种动作，在玩游戏之前先一饱眼福吧。

GC			
厂商：CAPCOM		发售日：2003.3.27	
类型：ACT	价格：6800日元	监制：三上真司	

性感的女主角巴尼萨·索尔佳，轻灵脱俗的游戏系统，以及爆炸性的大魄力画面，造就了这款期待度极高的动作射击游戏《P.N.03》！现在我们就来对巴尼萨的攻击方法作一个简要介绍。首先，追踪敌人将其锁定，利用通常攻击给予对方迎头痛击，最后再使用特殊攻击将敌人一举击溃，以上就是基本的战斗流程。不过我们还未得到具体资料，大家只能先用下面几张战斗画面望梅止渴了。闲话少说，马上进入《P.N.03》充满女性纤细感的世界吧！

小心翼翼的追踪前方强敌！



巴尼萨可以使用绿色圆形游标追踪敌人，当敌人进入射程内再展开攻击，这是非常普遍的攻击方式。

使用大威力雷射枪攻击！



使用雷射枪将敌人一一消灭，这就是通常攻击。玩家还可以使出极具魅力的快速连击疯狂击打对方。

蓄力瞬间全开必杀技登场！



巴尼萨的体力生命值？

最上方的两条数值格外引人注意。绿色血槽显示的应该是巴尼萨的体力值，黄色的那条现在还不清楚，而下面的数字应该是总积分吧，以上这些都是玩家在游戏中必须留意的数值。

积分也是游戏关键？

如果玩家连续消灭敌人，“COMBO”中的总积分就会随之提高。屏幕右上方的数字是不是连续作战所经过的时间或者代表着什么其它的意义呢？而且它与积分又存在着什么关系呢？





白色闪电降临大地



将所有敌人一口气破坏殆尽!!

随着巴尼萨华丽的舞步，威力强大的必杀技终于现身。遗憾的是，直到现在我们还不清楚招数的具体种类和名字，看来只有等到游戏发售由玩家自己摸索了。

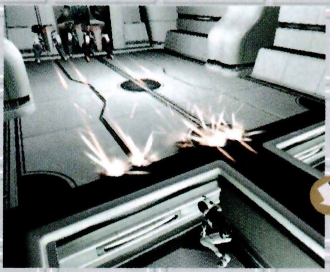
关于ENERGY DRIVE

如果使用蓄力必杀技，不仅可以用雷射枪攻击，就连周遭的敌人也会受到重创。按照三上真司的设想，蓄力技不应仅是发射雷射光线而已，更应该像一场惊天动地的大爆炸。由于惊人威力，相信玩家一定会频繁使用，游戏也就会变得更有趣。所以，与其说这个招数很酷倒不如说是个“噱头”更合适（笑）。总之，今后我们还将为大家提供蓄力技的使用技巧，千万不要错过！

面对敌人的攻击进行紧急闪避!!

当巴尼萨面对敌人的攻击时应当如何应对呢？现在我们就为大家介绍3种巧妙的作战方法！如果前方有较低的墙壁时，巴尼萨可以蹲下身体防御；在没有任何掩体的情况下，巴尼萨也可以在一定时间内，利用华丽的舞步进行躲避；而在接近正前方的敌人时，跳至敌人背后再伺机攻击也是不错的选择。另据推测，本作或许还有其他的作战方式即将登场。

低身防御后进攻!





在敌人发射激光的一瞬间迅速闪避。对于低弹道的攻击，可以紧贴墙壁。这样也便于在对方的攻击停止时，马上进行反击。

用精彩的变向滑走展开躲闪!!

遭遇近距离敌兵的攻击时是没有地方躲避的！在这种情况下，只有采用滑走技才能确保安全！在敌人攻击的一瞬间迅速判断弹道，一边跳着华丽的舞蹈，一边躲开迎面而来的子弹。



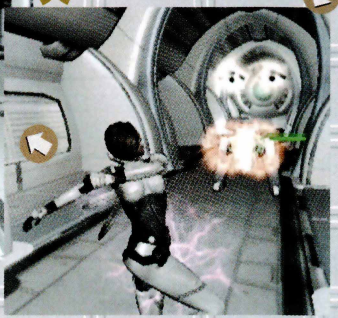
对手是Seerose

图中的敌人是我们以前介绍过的中型兵器，在炮身转向的瞬间使用滑走技躲避！



面对追踪而来的敌人



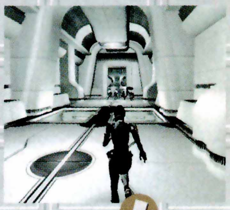


张开双臂向左移动

一个侧空翻后着陆!!

向前跳跃到敌人背后!

和敌人距离较近时，不要贸然从正面攻击。玩家可以从对方的头上越过，跳到它的身后，然后再用雷射光攻击，这样岂不是可以轻松地将敌人打倒！？



利用高跳快速接近前方的敌人





跳到敌人背后攻击!!

游戏制作人小林先生对于P.N.03的精彩访谈!

虽然《P.N.03》的相关情报已经逐渐明朗，但仍有许多地方搞不明白。现在就让我们听听游戏制作人小林裕幸是怎么说的吧。

——说起来，这是一款任务制的游戏吧。那么一共有多少个任务呢？

小林裕幸（以下简称**小林**）：该游戏一共有十几个任务。从巴尼萨到宇宙殖民地开始，后面陆续会接到各种任务。

——虽说这是一款动作游戏，但是给人的感觉却是射击游戏啊。

小林：是的。策划人三上也说过，"游戏还是传统一点玩起来舒服，子弹来了就躲，躲完了就射击，然后再接着躲，躲完了再射击…以此循环"。当然，这款游戏并没有强制玩家非要按照什么规矩进行（笑）。

——可以自动追踪敌人吗？

小林：可以，指示游标会自动追踪敌人，玩家只要把握时机按下射击键就可以了。

——关于我们这次介绍的蓄力技，是否还有其他种类呢？

小林：该作有十种以上的蓄力技。除了威力较大的雷射光以外还有扩散型等各种不同的招数。总之一定能让广大玩家满意！

——那么，能不能一边切换蓄力技一边战斗呢？

小林：嗯～，这个嘛，暂时还不能说（笑）。

——好吧，我们下次再见！



SOUL CALIBUR II

灵魂能力2

平台	厂商	发售日	类型	价格	监制
PS2	NAMCO	2003.3.27	FTG	未定	世取山 宏秋
XB	NAMCO	2002.3.27	FTG	未定	世取山 宏秋
GC	NAMCO	2002.3.27	FTG	未定	世取山 宏秋

家用机上最引人注目的模式曝光 最新的武器收集之旅终于公开！！

作为家用机的原创模式，武器冒险之旅自PS初代以来就得到了所有玩家的欢迎。该模式中玩家在被分割成数多个区域的世界地图上进行移动，一边完成任务，拼凑新地图，一边参加战斗努力获取各样武器。由于战斗中的胜利条件不同，完成武器收集不仅可以获得更多的装备在对战中使用，还可以更好地磨练自己的剑术。从目前的资料看，本作武器收集之旅的长度会比前两代增加许多，以前觉得意犹未尽的玩家可以在这里饱尝收集与战斗的双重享受。

为了完成全部地图制霸目标，让我们向新的篇章挑战吧！





↑家用版中大受好评的武器收集模式也在本作登场。以上地图描绘了一个名叫雷古莱斯的地区，玩家需要挑战3个艰巨的任务。让我们努力拓展这片地图吧。

将全部武器尽数入手！

演武模式登场！

与武器收集模式相对应的是，源于DC版前作的演武模式也在本作强化登场。各路身怀绝技的格斗家们将为大家逐一奉上精彩绝伦的武术表演，中国功夫和西洋剑法应有尽有。









奈克里德

流派：我流　年龄：不明　出生地：不明
身高：196公分　体重：108kg
武器：异界的断片／罪恶残渣

「对付暴力的武器只有暴力，我的力量会把你们的恐惧撕得粉碎。」

经过漫长的旅行，战士奈克里德终于得到了魂之利刃。将手伸向邪剑的奈克里德，被吸入了异空间。在这个魂之利刃所包含的恐怖世界中，奈克里德也受到了异常影响，不可思议的力量在他全身滋长，同时他的身体也受到异界剧毒的侵袭发生了变化。这种撕裂般的痛苦使他化为凶刃斩杀一切……



←2P角色以红色为基调，充分体现出了奈克里德内心的强烈痛苦。

将敌人玩弄于鼓掌间!!

↓奈克里德手中的武器可以根据使用技巧的不同变为各种不同的形态。如图所示，他的武器可以变为攻击范围较长的大剑！奈克里德凭借被绿色光芒围绕的巨大长剑挑战东洋浪人打扮的御剑平四郎。





↑两个巨人角色的对决。舞台上充满彪悍和力量感，让人看了不寒而栗。



→和粗悍的外表相反，奈克里德的行动格外敏捷。他在与以速度见长女忍者的战斗中也不会处于下风，倒是其大力的挥剑令TAKI难以招架。



流派：三岛流喧哗空手　年龄：75岁
出生地：大约是日本　身高：179公分　体重：80kg
武器：自己的肉体

三岛平八

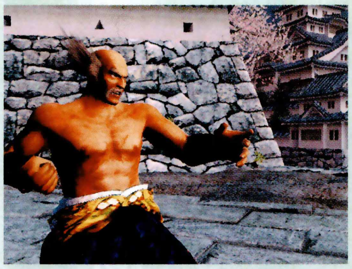
「想要改变世界的人，必须先要改变自己。」

用铁拳封杀利刃

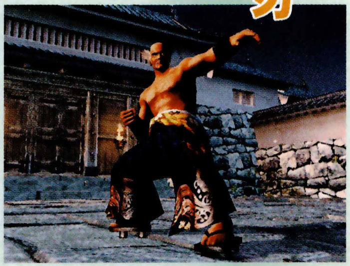


↑使对手浮在空中的风神拳，再配以各种劲爆的招数来对抗敌人。年近古稀的三岛平巴用一对赤手空拳挑战闪耀寒光的利剑。

作为山守的平八最后来到了温泉旅馆，这里供奉着历代先祖流传下来的魂之利刃的碎片。得到碎片的平八突然一阵晕眩，醒来后的他发现自己回到了16世纪后期的世界。平八的血中是否沉睡着过去的战士们的记忆呢？到底事情的真相如何，他是否能找到回去的方法呢？这一切都值得人们关注。







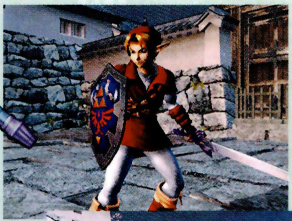


出生地：哈伊拉鲁
武器：勇者之剑&哈伊利亚之盾
信仰：正义的力量

林克

「降生为人之子者，必去寻找那远方的孤岛。」

夕阳红装林克



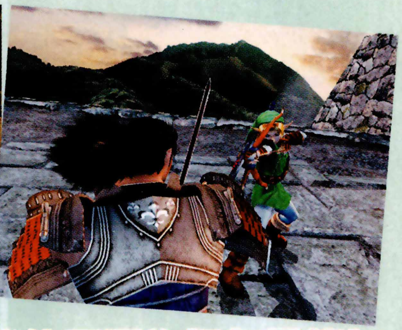


↑2P是身着红衣的林克，不过剑法依旧犀利刁钻。

长久以来，受到神的保护的哈伊拉鲁一直是和平的世界。然而某日，一个魔法使打破了这里的宁静。勇敢的林克挺身而出，打倒了邪恶的魔法使，使哈伊拉鲁再度恢复和平。战斗结束后，贤者们的调查也有了进展，原来正是魂之利刃的碎片造成了魔法使的改变。而且，魂之利刃已经开始在异世界逐渐复活，现在一刻也不能犹豫，必须在邪剑完全复活之前将其彻底毁灭，否则恐怖的力量将毁灭整个世界。



↑林克的绝技回旋斩。首先伏低身体，瞄准对手的空隙挥出手中的剑，这就是回旋斩！其强大威力可以一举掀翻对手。



除利剑外，林克还能使用回旋标与弓箭！



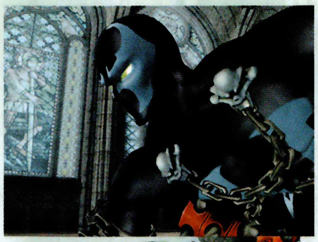
年龄：31岁　出生地：底特律/密执安州
身高：190公分　体重：180kg以上
武器：化为巨斧的披风/agony

再生侠

「神啊，我要向着您的力量飞奔！请您认可我的行为！」

原联合国陆军中校艾尔·西蒙作为恶魔的属下，化身为再生侠苏醒！为了满足罪恶的嗜好，为了得到魂之利刃，恶魔挑选了一个人统领自己的部队，那个人就是艾尔·西蒙——曾经被战友出卖的优秀战士。

↓被残酷过去所折磨的恶魔战士，在原著中他能够随意改变自己的盔甲。







VS模式新画面一览

除了武器收集外，《灵魂能力2》中还搭载了其他精彩模式。这次我们为大家带来的就是游戏的核心系统——VS模式的最新画面。在VS模式中，玩家可以装备在武器收集模式中得到的各种武器作战。



双方出场人物确定后，玩家还可以任意选择对战的场景。

无双报道!!

继力丸和彩女之后，在《天诛》中出现的新人物是？





PS2	厂商：FROMSOFT	发售日：2003年4月
	类型：忍术ACT	价格：未定	其他：——

天诛 参 TENCHU 3



新的消息一登载准保能引起玩家极大轰动，这就是《天诛》的魅力。而这期我们得到的情报更是珍贵，一直以来第三个人物的存在就闹得沸沸扬扬，这回终于露出了真面目！

愤世嫉俗的雇佣杀手出现在乡田城下!!杀手医生登场



杀手 藤冈铁舟

杀手指的是暗中收钱、杀人的行业。他也是其中一人，但是表面是城镇的医生，和自己暗中的本行做得一样出色。对待任何事情都很认真，惟一弱点就是在女人面前邋邋遢遢的。没想到杀手也有弱点。

第三个主人公已经辨明，他就是藤冈铁舟。可是他不是忍者，而是一个杀手。他的身形并不轻巧，所以在技术方面可能不如其他两位主人公，但是他拥有无人能及的力量。所以玩家使用他进行游戏的时候，将会体验到截然不同的感觉。



拥有超群力量的铁舟一击便可打飞敌人。乱战的效果又如何呢?

收人钱财 替人消灾

铁舟和两个忍者的故事的变化是?

铁舟基本上不会接受任务，他的故事就是接受杀人的委托展开。剧情和力丸、彩女的故事交错展开。最早的交错剧情没准在游戏的序盘里的越后屋任务中出现。



外形粗旷的铁舟，是典型的力量型人物。



虽然不是忍者，但是在特定情况下，铁舟也会做出忍者的举动哦。



战斗姿势特别，虽然是暗中伤人的杀手，却也会正大光明的搏击。

喜欢古装武打片的游戏迷们必看的"必杀"场面

他与另外两位主角的最大不同登场之处便是拥有数个强力"必杀"。在暗器击中敌人的场面绝对能使所有喜爱古装剧的玩家们如痴如醉。当然，你面前的这个敌人已经瞬间毙命了。力量型的藤冈铁舟虽然无法像忍者一样做出轻盈的动作，但是强力的必杀却是其独有的特点。

铁舟的暗器是像改锥一般大小的尖针，射向敌人的要害弹无虚发。当然敌人必会瞬间毙命。

针刺



以怪力著称的铁舟着实可怕。他粗壮的手臂穿过敌人的肋骨直接插到了对方的心脏多么可怕的招数啊!



直插心脏

绕到对手的背后扭断脖子，虽然只是个基本招数，但是给人的震撼力绝对够强。有些军中格斗术的味道哦。

扭断脖子



玩家熟悉的主角实力不输铁舟，自身能力新作中也要大大提升！

《九字之印》的秘密大公开！

两个前作的忍者主角当然不甘心输给新来的铁舟，他们也在发奋图强（!?）。首先是他们俩的忍术达到一定次数时就能积攒的“九字真言”之谜终于揭开面纱了。

让我们从这里开始介绍吧。





先使出忍杀将九字真言积攒到最大。



紧接着放出光芒并进入演示动画，充满魄力。



新奥义觉醒

力丸和彩女习得奥义并不一定就是相同的。由于铁舟不是东瀛忍者，所以他不能习得奥义。



然后习得新的奥义！也就是说玩家如果在一个任务中将九字真言积攒到最大的话，就能习得一个新的奥义。

进一步介绍一下三人的战斗舞台！

本作天诛的舞台种类大大增加，构成上也是极为不同。舞台一直是“天诛”中吸引玩家的一大特色，在本作中很多经典的场地也会再次登场。在这里向玩家介绍其中的几个舞台。

竹林



彩女的第一个关卡。深处会隐藏着什么呢？

钟乳洞



洞里的石头形状都是天然形成的。

机械城



由天来众里的一人创建的到处是陷阱的城。

大佛殿



在殿里好像能嗅到邪教的味道。

越后屋



城镇里有一小撮地痞，这就是他们的巢穴。

浪人街



到处都是对自己功夫有自信的浪人们。

力丸和彩女固有的特殊技是？

东瀛忍者们除了通常的剑技外还准备了特殊的技能。特殊技具有高效的特色，如何在任务中使用成了过关的关键……。在加入了新动作后，玩家要先熟悉一下了。下面来看看吧。

力丸

回转切



转一圈L3摇杆再按□键就会使出全方位大回旋攻击。被敌人围攻时很有效，要充分运用。

举摔



面对敌人推下摇杆L3再同时按下○键就能举起敌人，松开○键就能摔出敌人。

彩女

背面膝压倒



当彩女接近敌人的时候按下○键，彩女就会从空中展开膝盖压倒敌人，再一刀刺入脖子。

代表忍具之检索

本作中的忍具数量达到历史最多。任务达成后能够买到。某些忍具威力不强，某些不能使，某些能从敌人身上掉下来。总之，收集忍具也成为本作的一大乐趣。



记住，某些忍具要挂在墙壁上才能使用。



五色米

不知道对健康有无益处。可以把它仍在路旁当路标使用，避免迷路。



手里剑

忍者最基本的飞镖武器。瞄准目标后用出后呈直线飞行，应该是大家最熟悉的道具了。



烟玉

烟本身不具备攻击力，但是中招的敌人会动弹不得，一击必杀的好机会。



钩绳

玩家熟悉的忍具，利用它就能飞檐走壁，来去自由。是本作中最常用的道具。



神命丹

使用后体力回复，但是使用中身体不能移动，这点需要特别注意。



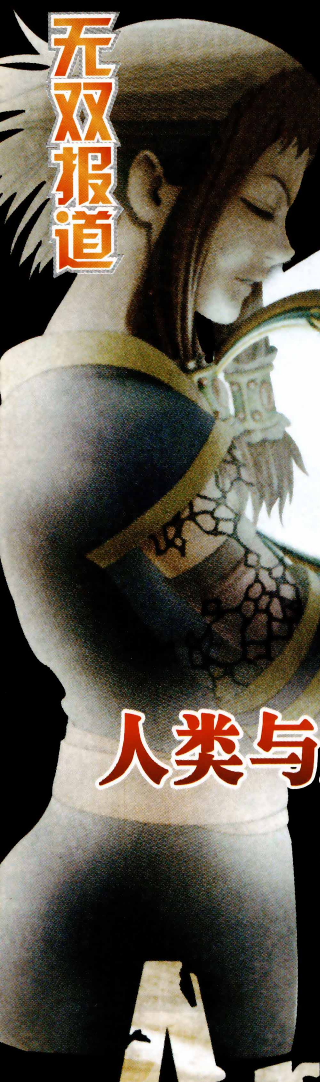
麻痹包子

放在地上引来贪吃的敌人，敌人吃后呈麻痹状态，此时想怎样就由你了。

铁舟不能使用道具？

本作对铁舟的限制极多，就连道具也要在满足一定条件之后才能使用。估计铁舟使用道具、再加上他强大的力量，会变得所向无敌。





这力量是为了融合









这力量是为了霸业



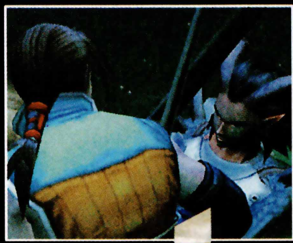




人类与魔族，两个世界的战争永无休止…？









Arc the Lad
アークザラッド 精霊の黄昏



本次将继续为广大玩家介绍妖精战士的世界观。在人类和魔族的共存之地，大家熟知的怪物和世界习俗等情报在此公开。

PS2			
厂商：SCEJ		发售日：2003.3.20	
类型：RPG	价格：5800日元	其他：——	



掌握故事的关键？中立地带“轨迹之地”

魔族拥有与人类一起将世界一分为二的力量。魔族霸王达克在统一魔族后，又将矛头指向了人类世界；迪尔斯巴尔德帝国的皇帝达卡姆企图得到五大精灵石，统治魔族和人类的世界；而卡古势力又力图阻止达卡姆的暴行。故事围绕着这三股势力之间的争斗展开，游戏世界中的大陆都被卷入了魔族和人类之间的战争旋涡。但是在远离各个大陆的南部海洋上却存在着一个与世无争的孤岛。

这个被称作“死亡世界”、“怪物墓场”或者“奇迹场所”的地方正是本作故事的关键所在。这次我们将围绕远方孤岛上的居民展开介绍。

人类和魔族共存



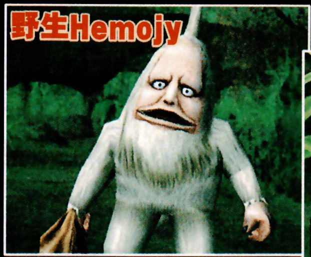
从来没有外面世界的人踏入这片土地，人类与魔族一起生活着。



神秘的女主角莉莉亚掌握着人类与魔族共存的关键吗？

Hemojy登场于历代作品的它在本作中再次亮相!

从“Arc”的第一作开始，人气角色Hemojy就一直活跃于本系列中。从目前得到的情报来看，Hemojy还将于本作中粉墨登场。在人魔分明的游戏中，Hemojy共有三个种类，一是属于怪物的“野生Hemojy”，二是进化为魔族的“Hemojin”，三是“Hemojy爷爷”。



浑身被长长的体毛覆盖，狂暴的野生怪物，不过表情倒是很滑稽。

身手不凡的Hemojin好像被分到了魔族里。奇怪的家伙。





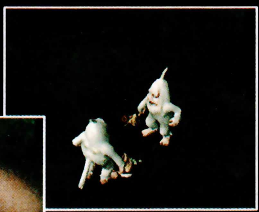
Wild Hemojy

困扰着玛尔的野生Hemojy

野生Hemojy是玩家熟悉的角色，表面看起来滑稽，其实极具攻击性，见到人类就会袭击。自称“卡奥斯森林之王”的玛尔被野生Hemojy搅得成天睡不着觉,因为他每次从城镇里辛辛苦苦偷来的食物都被野生Hemojy抢去。玛尔对野生Hemojy又恨又怕,已经被他列入了森林强敌的名单里。仅仅依靠玛尔手中的大刀恐怕不是野生Hemojy的敌手，但是与卡古联手的话或许可以还有胜算……总之，如果在森林里遇到野生Hemojy可不是什么好事!

注意特殊能力、Hemojy化攻击!!

野生Hemojy手中的大木锤看起来就够可怕了，但是它还有更厉害的招数——特殊能力Hemojy化。如果玩家中招的话就会暂时变成Hemojy，斗志全无!







如果中了集气或Hemojy毒气的话，玩家就会变成Hemojy，非常苦恼。

Hemojy化的攻击……

变成Hemojy的角色会变得斗志全无，移动、攻击等行动都变得和Hemojy相同。

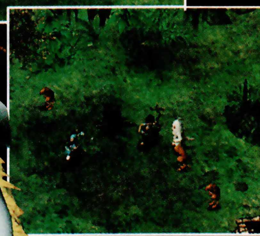


面对突如其来的改变，角色震惊之余难免丧失斗志。左图为玛尔变身后的样子。

从Hemojy化的回复

经过一段时间之后，Hemojy化就会自动回复。估计某些道具能够使角色提早回复正常状态。





知识渊博但斗志全无!魔族Hemojy

从他的言谈中就能感到这是个知识渊博的魔族，但是其举止却没有魔族那种“强者即正义”的侵略性行为。所以我们也可认为魔族Hemojy是个有别于普通魔族的种族。他们说话总是慢吞吞的，而且言语不多，对人类毫不防备，见到人类接近也能呼呼大睡，似乎人类与魔族间紧张的气氛已经烟消云散。魔族Hemojy的长老们叫做Hemojy爷爷，其博学程度足以匹敌知识宝库。可是Hemojy爷爷们爱睡觉，想向他们请教问题难上加难，有时真是让人哭笑不得。不过为了获得更多有利于冒险的知识，我们还是要经常请教Hemojy爷爷。





面对卡古一行人的提问，Hemojy爷爷才回答一半便睡着了。比起其他魔族是不是更叫人憋气……?!



游戏的开场动画和育成画面完全公开!!

开场动画——P.A.S.S.的觉醒

数十台P.A.S.S.静静地沉睡在黑暗中。头部被钢盔罩住的她很难看透其脸部的表情……。忽然，不知是谁操纵了其中一台P.A.S.S.启动，她向这边发出了微笑。

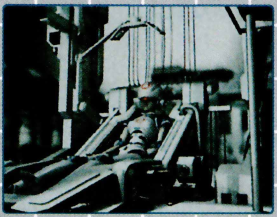
不可思议的白色陶制智能化西洋机械人偶来到了你的身边

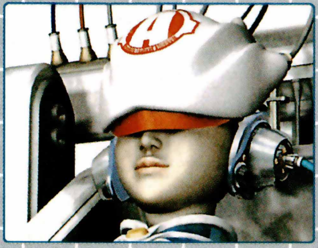


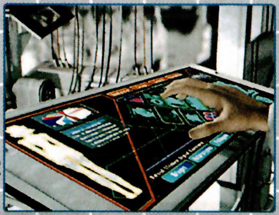








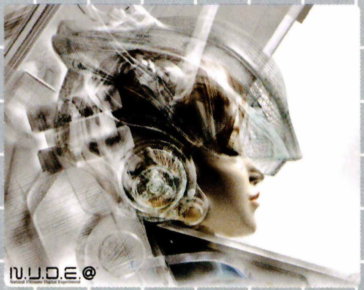


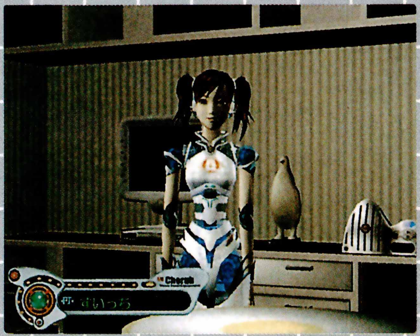


N.U.D.E.@

Natural Ultimate Digital Experiment

本作的基本画面即育成画面终于公开了，我们以此为材料向大家介绍游戏的序盘流程和P.A.S.S.的育成方法。另外，开场动画的存在也得到了证实。让我们一起来看看洋娃娃似的机器人被灌输了生命后活泼的样子吧。





在主人公房间里的P.A.S.S.。这回也将介绍P.A.S.S.是怎样来到主人公的房间的。

XB	厂商：SEGA	发售日：2003.4.24	
	类型：ETC	价格：6800日元	其他：——

和P.A.S.S.的相见，育成的过程

P.A.S.S.是由超大型国际电子企业Ark公司开发的生态适应型机器人。对她进行初步的试验是该公司给玩家的任务。玩家作为一般客人的身份对P.A.S.S.进行监护，通过对话对P.A.S.S.实施教育。最开始什么也不会说的她可以用Xbox的通信器材教她学会人类的语言，最后成长为能与人类交流沟通的智能化的"人"。在这里我们要详细介绍一下玩家和P.A.S.S.的初次相遇和育成的方法。让我们拿出对机械人偶的爱(汗)，细心地对她进行培养吧！



Ark公司发来的电子邮件，要求玩家遵照指示培养P.A.S.S.。

游戏序盘的流程

①Ark公司传来一封邮件，玩家被选为P.A.S.S.的监护人

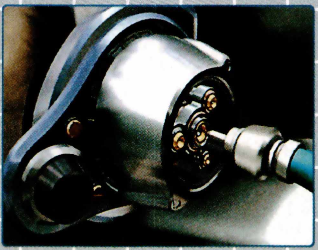
②P.A.S.S.被搬运至主人公的房间

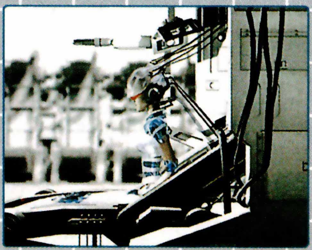
③和P.A.S.S.对话，开始了互相的交流

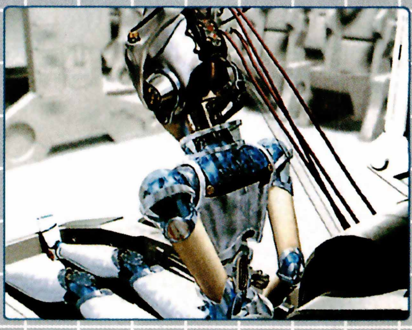
- 让P.A.S.S.记住周围的各种东西
- 给P.A.S.S.下达行动命令
- P.A.S.S.的填充

④完成清单（检验单）中的课题

一边再次回到步骤③进行循环育成一边重复着上面全部的过程育成P.A.S.S.







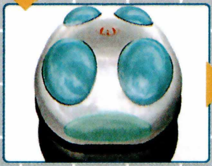
当选 ①当选为监护人的邮件寄到

游戏开始后，Ark公司寄来了一封电子邮件—“Project：N.U.D.E.@”。内容中指示玩家当选为P.A.S.S.的监护人。玩家于是根据指示输入了登陆信息。



登记栏内需要玩家输入姓名、出生年月日、职业等八项详细内容

搬入 ② P.A.S.S.被搬进房间


玩家在登记栏内填完所有内容后寄回Ark公司，几天后一个大箱子被搬进玩家的房间内。箱子里居然有一个美丽的少女在静静睡着。她就是今后要和你开始同居生活的P.A.S.S.。和她在一起后会给玩家带来怎样的生活呢？



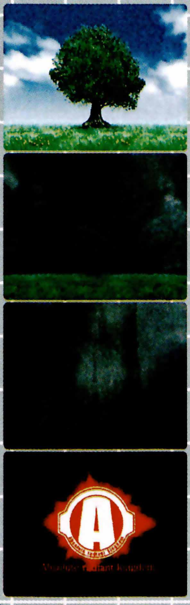



作为监护人玩家和P.A.S.S.的第一次亲密接触……

课题 掌握故事发展关键的Ark公司？

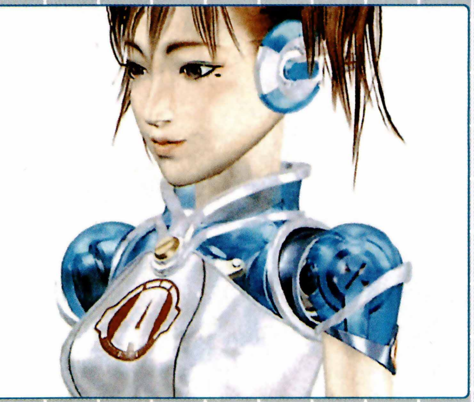
Ark公司CM

即便世界都被黑暗所笼罩，Ark公司也能发出灿烂的光芒。那是永恒的光辉。



Ark的前身是1945年成立的“东京综合电器工业”，凭借着提供物美价廉的高性能家电，东京综合电器工业取得了飞速的进展。在60年代日本的高速成长时期中，它在家电战争中赢得了压倒性的胜利，之后还与美国、德国两家家电厂商合并。合并后改名为Ark，在家电市场上一直拥有最大的份额。

社名	Ark（Absolute radiant kingdom）
成立年月日	1945年9月21日
总部所在地	东京都
职员人数	约20万人
年间销售规模	约8兆日元
公司概要	·所有家电 ·PC相关产业（硬件、软件） ·通信相关产业（网络） ·机器人相关产业（家庭用、工业用） ·兵器相关产业（主要是电子零件，未公开） ·药品相关产业（未公开）
有关人士	须田圭吾（Ark的创始人，已故） 麻生兀　rk的创始人，已故） 后藤田牧夫(原Ark社长,1976年～1982年在任。已故） 相马干利(会长兼CEO。在国内外具有影响力） 神田正英(社长兼COO。技术人员出身直到社长。野心家） 凯尔·巴克雷(副社长兼CFO。兵器事业的最高负责人） 成濑宜久(“Project:N.U.D.E.@”监护事务局主任） 麻生正洋(麻生　氏亩　印!　roject:N.U.D.E.@”的首代最高负责人。现正面临被解雇的危机）





无双报道



被许多FF饭斯视为网络游戏至尊的FF11将再次发售新版本，由于其中包含FF系列最神秘、最华丽的召唤系统，因而备受瞩目。FF的魅力借助网络继续蔓延。

FINAL FANTASY® XI ONLINE

最终幻想XI·吉拉特的幻影

ジラートの幻影™



PS2	厂商：SQUARE		发售日：2003.4.17
	类型：RPG	价格：3980日元	包月金：1280日元



最新的隐藏职业是"召唤士"！

在《吉拉特的幻影》中，是否追加了新职业呢？这个猜想终于在去年得到证实——这个新加入的职业正是大家期盼已久的召唤士！召唤士的人气之强，在该系列中可称贯绝群雄无人能及。他们能够召唤各种唤兽为自己作战，不仅威力强大，而且画面效果壮绝浩荡，令人过目不忘。那么网络版中的召唤士究竟有些什么特点呢？请诸位继续关注下面的介绍，揭开网络版召唤士的神秘面纱，一睹召唤士们的独特风采，就算各位玩不到游戏也能一饱眼福。







召唤士 Summoner 新职业

"将存在于神话时代的召唤兽呼唤到现在的战场"——拥有这种神奇力量的角色即召唤士！头上带着角形装饰，着装以绿色调为主，这些熟悉的装扮再次出现在FANS们的面前。这究竟是召唤士自始至终的统一装备还是初级者的专门配备呢？目前仍不明朗。





除召唤士以外还有其他新职业!?



以下两张图片中描绘的情景是不是似曾相识？双手握有短剑的男性战士竟然还会吟唱咒文，莫非这就是FF11中的忍者吗!?看来对于新职业传闻并不是空穴来风。

↑→手持新武器，看起来像是个草原战士……真是令人无限期待啊。







召唤兽

召唤兽的外形极为强悍。我们对这张图的猜测是：召唤兽利用手上的强力武器搬运巨大的岩石，掷向敌军怪兽。这个召唤兽大概是地属性的巨人泰坦吧。





我们的太阳

本刊先前在新闻里介绍的由小岛秀夫监制的“太阳RPG”终于拨云见日。在此，我们再次为小岛先生的杰出创意脱帽致谢！

GBA	厂商：KONAMI		发售日：2003年夏天	
	类型：动作RPG	价格：未定		监制：小岛秀夫

能够感受到阳光强度的内置“感光器”登场

本作的卡带内置有可以感知太阳光(自然光)的“感光器”。该传感器可以判断玩家所处的环境，并以“太阳值”的方式实时显示出来。不过该感光器无法识别荧光灯等人造光线，因为它是专门为感知太阳光线而特制的感光装置。玩家的游戏必须借助感光器的作用才能顺利进行。


←这就是还在开发中的存储器。在透明的四角部分中内藏了光线感知器。

便携机上真正的"LIVE"方案 业界首款利用自然环境的游戏!!

《我们的太阳》是由曾创作《合金装备》系列等世界知名大作的小岛监督的最新作品。本作最大的亮点就是玩家可以在室外（太阳光下）利用自然环境进行游戏，这款便携机上的新作在最大限度上带给了玩家全新乐趣。玩家必须利用卡带内藏的感光器收集阳光，才能打倒吸血鬼。

此外，本作还内置了与游戏内容息息相关的时钟功能。根据不同时间，游戏中的地图和敌人等要素都会不断发生变化。前面提到的不确定因素“太阳光”，加上每个玩家的游戏时间和所处地域的不同，游戏中的战略自然千差万别。总之，本作是迄今为止首次出现的“有生命”的新感觉游戏！小岛秀夫也因此将这款游戏称为太阳的动作RPG。据说小岛先生为了这款游戏已经熬夜度过了无数个休息日……





用太阳枪消灭栖息在黑暗中的吸血鬼!!

游戏舞台设在由吸血鬼支配的，被恐怖和黑暗所包围的世界。玩家扮演的是一个名叫加戈的阳光少年，他为了打倒邪魔而前往吸血鬼老巢展开冒险。在游戏中有各种各样的敌人需要主角对付，在迷宫的最深处，最强的BOSS将与你相遇。玩家要想办法抓住他，并将其带到叫做“打桩机”的特定场所，在阳光的照射下，把邪恶的吸血鬼化为灰烬。

时钟机能与游戏间的关系

←↓即使是同一地点，由于时间不同，游戏环境也会发生变化。

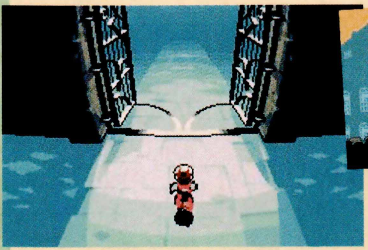




游戏开端的第一关 雾之城

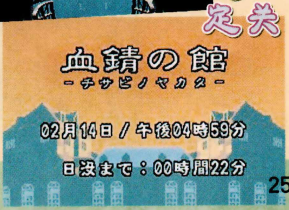
本作内置时钟机能，所以在某些场合，玩家需要在限定时间内通关。随着现实中的太阳逐渐下山，游戏世界也会进入黄昏。像白天一直躲在室内的某些敌人到了晚上就会出来啦！夜间行动的敌人很有实力，大家一定要小心！




↑暮色沉沉中，加戈向“血锖之馆”进发。日落之前的剩余时间将在屏幕上显示出来。

游戏第二关的舞台设定





无双报道

VIEWTIFUL JOE

美丽、帅气的VFX Power爆炸!!



《幻侠乔伊》描写的是恶魔Shadow原本是屏幕世界里的人，但是他企图统治现实世界。崇拜英雄的青年乔伊勇敢地阻止了Shadow的阴谋。本作的监督神谷先生打出了“一展英雄身手”的口号，将之制作成一款横向卷轴动作游戏。

GC	厂商：CAPCOM		发售日：2002.3.7
	类型：AVG	价格：未定	其他：——

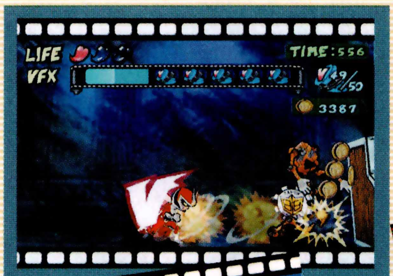
请注意角色的每个动作和演出 每个镜头都非常赏心悦目!!

主人公乔伊用一种叫做“VFX Power”的力量和敌人奋战。现在得到的关于这两种力量，“VFX Power”有“Slow”和“Max Speed”两种形式。“Slow”的作用是强化乔伊的“感觉”，周围的所有物体全变成慢动作。乔伊借此能够轻易躲过敌人的拳头，精确地攻击敌人要害，华丽地闪避连绵不绝的导弹，甚至还能反弹敌人的子弹。“Max Speed”则能够提高乔伊自身的速度，他的拳速之高能和空气产生摩擦产生出火花。乔伊还能借此力量瞬间移动到远处敌人的身旁，发出电光火石般的连续攻击。

另外，“VFX Power”不仅可以在战斗中发挥作用，对付各种陷阱和机关也有很好的效果。比如说，乔伊可以利用“Slow”在准确时机内停住赌博机，利用“Max Speed”跳到更远的地方。

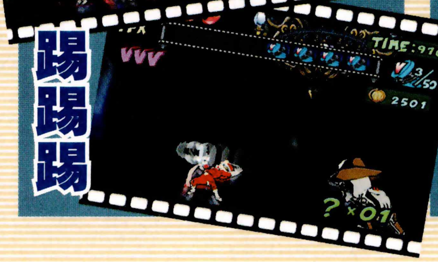
对子弹采取躲闪战术 只有英雄办得到

神谷先生表示：“仅仅力量强大称不上英雄，还要有美妙、华丽的战斗才算英雄。”请玩家不要仅仅把它当作一款动作游戏来看，还要意识到这是一款追求影像极致的作品。希望玩家能在本作里找到变成英雄浴血杀敌的爽快感。

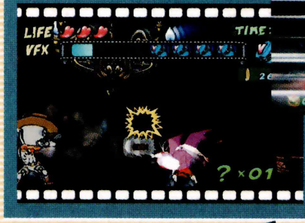




打打打



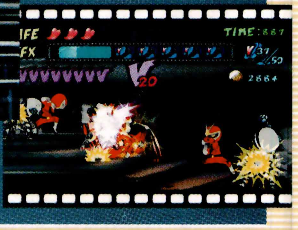
踢踢踢



↓使用“Slow”后画面就变成慢放。即使被很多敌人围攻，乔伊也能轻松自如地进行反击。

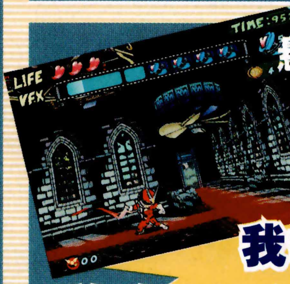


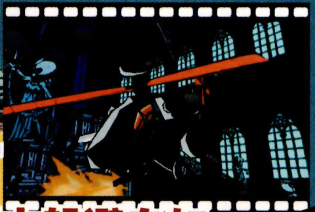
↑用拳头反弹子弹只有大侠才能做到。



↓乔伊的速度惊人，画面里充满了他的残影。

悬浮在高空中的跳板，怎样才能跳上去呢?





巨大的直升机挡住了乔伊的去路。像这样的电影、动画般的过场画面随处可见。

我打

乔伊在枪林弹雨中躲避自如 大侠就是大侠，真不是盖的

带领乔伊走向大侠之路的“Blue”。他除了本身很滑稽外，还给予玩家充分的指导。由于本作的感觉很新颖，所以即使是新手也能在他的指导下熟练使用技能。



我踹

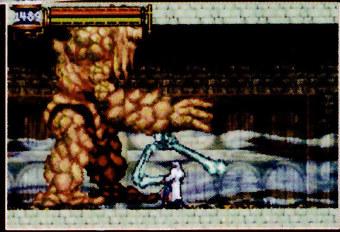
无双报道



晓月の円舞曲

あかつき　メヌエット





本作的主人公居然是一名日本高校学生！难道他也继承了吸血鬼猎人的血统不成！？

GBA			
厂商：KONAMI		发售日：2002.5月	
类型：ACT	价格：4800日元	其他：——	

恶魔城的全新篇章即将全面翻开！

KONAMI的动作名作《恶魔城》系列从来没有使GBA玩家失望，继在GBA上发售了《月之轮回》及《白夜协奏曲》后，其续作《晓月圆舞曲》终于登场！这次KONAMI起用了《月下夜想曲》的原班人马，在系统以及画面上都有该作的影子。主人公是日本少年来须苍真，他将在诺大的地图里进行探索，学得能力找寻道具，一边成长一边打倒怪物，被日食封印住的恶魔城即将再次掀起了波澜壮阔的故事！



等待苍真的怪物们！



苍真不仅可以用武器对付怪物，还能赤手空拳搏斗！

PROLOGUE

2035年的日本。这一天，由于会有日全食出现，人们兴奋异常。高校生来须苍真居住的小镇里有一座和日本神话颇有渊源的神社。他和住在神社的青梅竹马——白马弥那约好，一起在神社观察这个天文现象。但是，苍真去时，感觉庭院的台阶好像比往日长了很多，并且好像有什么东西在阻止他们前进一样。结果，他渐渐地失去了意识……



主人公

来须苍真

给人的感觉咄咄逼人，似乎不太容易接近的高校生。为了观察2035年的日全食现象，苍真和弥那约好在她住的神社一起看日全食。但是苍真并没有达成这个约定……

主人公拥有众多华丽的技能，充分利用才能顺利过关！



女主角

白马弥那

能力预想之3 多彩的武器！？



前作小刀都能作为辅助武器登场，其它武器也有不少。本作会有弓箭、投枪等飞行道具出现吗？

能力预想之1 召唤魔物！？



请注意画面写真！画面中央出现的怪物是主人公召唤出来的吗！？还是主人公自己变身的呢？

能力预想之2 魔法有属性！？



看，魔法攻击里有火柱还有镭射。前作可以给武器附加上属性，不知道本作的魔法还会不会拥有属性之分？

能力预想之4 动作会有变化吗！？



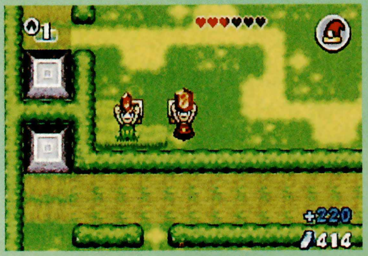
魔法书除了能用武器和魔法攻击以外，好像还能改变动作。想要进入前面的地图还需要得到特殊的魂。

无双报道



THE LEGEND OF ZELDA 塞尔达传说

众神的三角力量&4神剑



自己一个人游戏？与大家一起分享？这样那样怎样都行!!

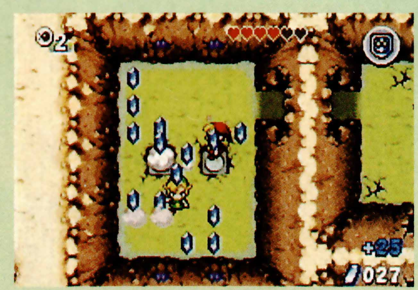




GBA	厂商：任天堂	发售日：2003.3.14
	类型：A·RPG	价格：4800日元 / 对应：通信线

让你领略多人互助的绝妙乐趣

终于要发售了！编辑部的小编们打算在第一时间展开4个人的绝妙冒险！相信许多玩家都和我们一样对“4神剑”充满了期待，而“独乐乐不如众乐乐”的说法也将在这里被再次印证。游戏中不仅强调多人连手杀敌，各种专门为多人游戏准备的谜题与机关也妙趣横生。下面我们就围绕“4神剑”的通信模式，为大家讲述妙趣横生的系统设定，不过…要从哪里开始好呢?



↑4神剑模式可以供2～4个人同时进行游戏。需要注意的是，该模式不支持单人游戏，最少也要有两个人参与！这是一个孕育着互动快感的“遗憾”！

4神剑模式的基本流程

①首先要选择游戏关卡 游戏初期可供选择的场景有4个，玩家需要打倒这些场景中的所有BOSS集齐3把钥匙。

→ **②进入选择关，大家合力杀敌** 打倒如潮水般涌来的敌人，收集道具，我们的最终目的地是扭曲空间。我方队员被打倒的话可以用宝石来复活，切记！

→ **③和关底最终BOSS决一死战** 面对强大BOSS只有集众人之力才能取胜。此时玩家会深切感受到为什么不能单人游戏！

→ **④从大妖精手中得到钥匙** 最后的情节，大妖精终于现身，钥匙到手了。宝石数量最多的人还将获得勇士的勋章！

利用各种各样的道具长驱直入勇往直前!!

游戏和《塞尔达》系列一样，道具的数量和种类多的让人眼花缭乱，对你的冒险会有很大帮助，因为许多地方是必须借助道具才能够通过的。不过很多道具只能拿一个，所以经常让人很难取舍。这里我们先为大家介绍6种道具的使用方法吧！准备购买本作的玩家请上眼。



←游戏开始会有人教你进行基本操作，因此就算是第一次接触塞尔达的玩家也不会觉得摸不着头脑！

盾

按A键可以举盾，防御敌人的攻击。但是对于图中的敌人，就算有一次没防御也不会被打倒。



马古内手套

可以把其他玩家拉到跟前，主要用于对其他玩家进行救援，当然也是恶作剧的专用器材。





炸弹

专门用来炸毁奇怪的墙壁。按A键一次拔开拉环，按第二次投出炸弹，按第三次就会引爆。



回旋标

攻击远处的敌人后，还会回到自己的手中。当然也可以用来得到远处的宝石或红心，很方便。

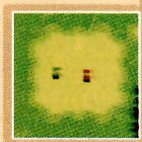
羽毛披风

按A键是跳跃，如果按着不放就能飞起来。在跳跃中再次按A的话，可以急坠向下速攻。



矮人的帽子

戴上帽子后身体会迅速变小，小到连我们的图片都无法清楚表现。可以用来通过狭窄通路。



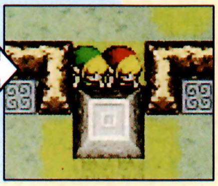
关键点 不合作就无法继续前进!!

是否能够打倒BOSS往往取决于宝石收集的数量，但是同时伙伴们也保持着彼此间的竞争关系。不过想要完成最后的冒险，必须和其他伙伴通力合作，两个人、或者是三、四个人一起打碎挡路的岩石，利用道具越过深渊，这些都需要玩家们互相帮助。

出现障碍物!!一个人无法办到……

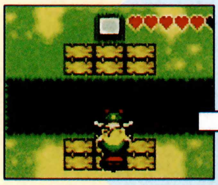


↑一个人是无论如何也推不动的。看，脸都憋红啦。

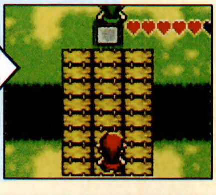


↓但是只要两个人一起使劲就可以轻松通过了！

前面是深渊!!看来是过不去了……



↑对面发现开关!如果把伙伴抛过去的话就大功告成……



↓为了冒险，扔我吧！按下开关后，桥就建好啦！



洛克人ZERO2

无双报道

GBA上大红大紫的长寿系列洛克人最新作将于近期推出。我们熟悉的机械勇者洛克人将操作更先进的武器与扰乱人类和平的邪恶势力交手，再次扮演童话勇者的角色。与先前的作品不同，洛克人ZERO的各项能力全面强化，操作快感提升。

GBA	厂商：CAPCOM		发售日：未定
	类型：ACT	价格：4800日元	其他：——

ZERO的潜在能力在激烈的战斗中觉醒!!

拥有思考模式的机器人“莱普利罗伊德”一直是人类最可靠的伙伴，在它的帮助下人们过着和平的日子。但是，突如其来的计算机病毒却使莱普利罗伊德变得凶暴残忍，失去控制。《洛克人X》系列描述的就是被卷入这场病毒事件，救人类于水火的X和ZERO的战斗故事。

时光飞逝，X等人的英雄事迹已经变成了传说，只剩下对莱普利罗伊德的恐怖还残留在人类的记忆中。在战后的新兴都市“新·理想园”，政府以莱普利罗伊德为由大肆对无辜民众进行逮捕和处分。

在前作《洛克人 ZERO》中，ZERO打败了统治新·理想园的X的复制人，并在最终千钧一发之即成功救出了歇鲁等人，逃到了新·理想园的控制范围之外。

今作的故事发生在一年之后，ZERO为了协助歇鲁顺利逃亡，不惜牺牲自己引开敌人。在ZERO的英雄行为的帮助下，一行人终于逃亡成功，并开始齐心合力建造新的抵抗组织基地。

可是，那个时候的ZERO……



从长眠中觉醒，再赴战场的ZERO，手持新式武器链棒，样子酷毙。

歇鲁，原人类科学家，愿意为ZERO和莱普利罗伊德付出一切。





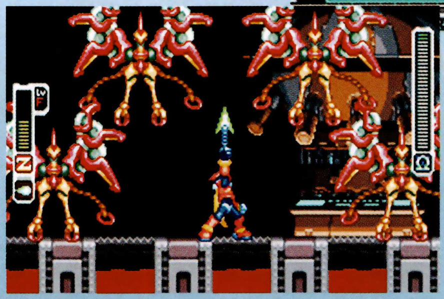
→一直在战斗中给于ZERO精神支援的电子小精灵，是个活泼可爱的小东西，在本作中依然有很多出场画面。她的登场同样为玩家带来了快乐。

↓ZERO在与四体怪兽艰苦鏖战的动人画面，面对浮游在空中的敌人ZERO要怎样与其周旋呢？他能够逢凶化吉获得胜利吗？



→游戏中ZERO与机械怪兽作战的画面，一身红蓝色装备的洛克人显得格外精神，对身后的爆炸完全不予理睬，英雄气概尽现，人类卫士洛克人万岁！

↓邪恶的反面角色登场，三人众的首脑是个面貌冷峻的酷哥，蓝眼睛里射出寒冷杀气。



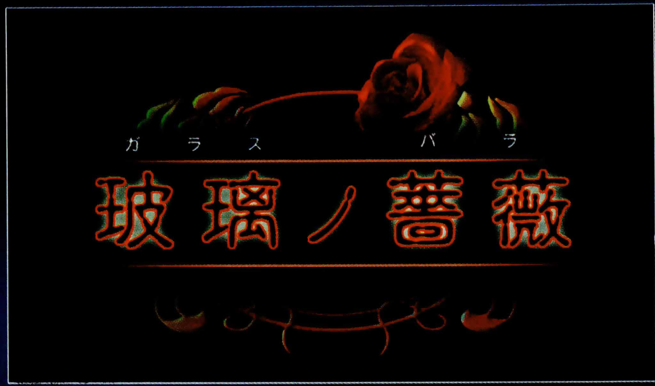


←游戏中的变身画面，但是具体情况不明，究竟有什么效果现在也不得而知。



无双报道

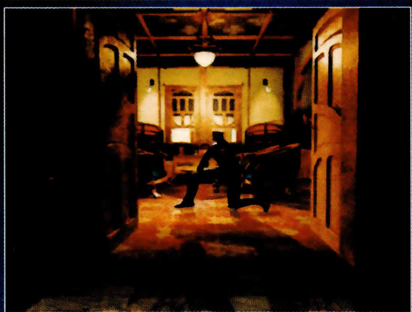


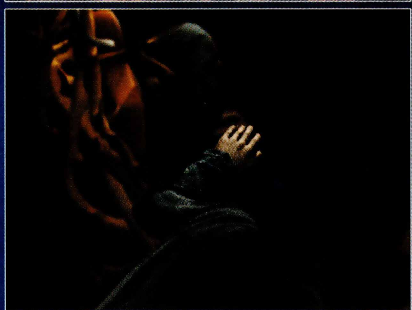


由松冈昌宏主演悬疑恐怖冒险游戏《玻璃蔷薇》将在今秋登陆PS2。与“生化”等游戏不同，这是一款揭示人性黑暗面，挑战玩家心理承受能力的另类作品。《玻璃蔷薇》凭借细腻的画风首次公开。

PS2	厂商：CAPCOM		发售日：2003年秋天
	类型：AVG	价格：未定	其他：——









悬疑的情节，诡异的洋馆……人性黑暗面在这里完全苏醒！

继《鬼武者》之后，CAPCOM再次发布了一款以知名影人担任主人公的游戏作品。下面这款为大家介绍的新作《玻璃蔷薇》的主人公就是由最近正在日本播出的电视剧《武藏 MUSASHI》中出演“佐佐木小次郎”的人气演员松冈昌宏扮演。游戏主人公影谷贵史完全依照松冈的外形打造，惟妙惟肖的再现了著名日本影人松冈，而这也是松冈第一次在游戏中担任“主演”。

故事发生在昭和初期曾发生过连续杀人事件的日本古洋馆中，怀着对这桩神秘案件的兴趣，玩家扮演的新闻记者影谷贵史开始了调查工作，并造访了这栋洋馆。

就在影谷跨入洋馆的一瞬间，奇异的事情发生了，影谷发现自己居然回到了昭和初期的时代！与此同时，影谷也发觉到自己拥有了一种特殊能力。

在游戏中，玩家通过和各种各样的人对话，可以看到对方的思想片断，如果触摸某些物体的话，还能够读到以前摸过的这些物品的人的记忆，这就是影谷的超能力。

依靠这个能力，事情的真相开始逐渐暴露出来。从第一个被害者“传卫门”的记忆中，他了解到只有挖掘出住在洋馆中的家族成员心中的秘密，才能找到整个事件的答案。到底这个“破灭的家族”中隐藏着怎样的故事呢？影谷在解开真相后又能否回到原来的时代呢？



↑以松冈昌宏为原型绘制的主人公影谷贵史。在游戏中，影谷是一位敏感细腻且富有智慧的青年记者。他会在洋馆中遭遇前所未有的离奇事件，在充满诱惑和悬疑的洋馆探询不为人知的真相。

不断追寻真理的影谷贵史在洋馆中体验精神的牢笼！



↑拥有可以感知他人过去的影谷陷入了深深的迷茫，在这个混沌而危险的陌生世界，有什么是他可以依赖的吗？





↑与影谷邂逅的白衣少女，制作人以柔和的画面表现了两人的会面，这种深情地凝视似乎在告诉我们两人之间的微妙关系。那么这位少女到底将扮演怎样的角色呢？



栉比鳞次的摩天大楼之间，
毫无前兆地突然出现古代空中都市群。
那是太古的鸟人所建立的高度文明的证明。
他们所追寻的是转世到现代的两名男子。
一位是过去曾让他们的文明面临灭亡危机
的神秘男子，
另一位是拯救存亡危机的英雄，不死鸟。
跨越时空延续至现代的战争，
现在即将展开。

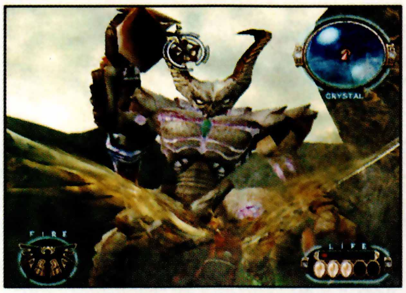
——不死鸟传说

GC

厂商：CAPCOM		发售日：未定
类型：STG	价格：未定	其他：——

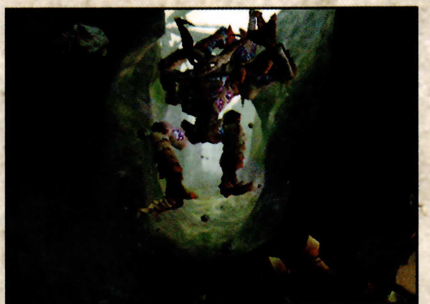
咆哮于苍穹的不死鸟

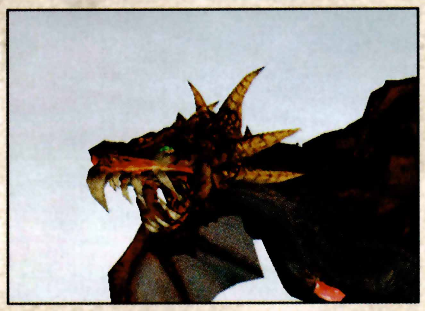
以头上那片辽阔的天空为舞台，鼓动自己的翅膀自由飞翔于空中，展开以空战为主的惊心动魄之战的就是这款“死亡凤凰”。玩家要操作主角不死鸟(フェニックス)一面展开空战一面指挥己方军队与巨大凶恶的敌人展开激战。己军与来袭之狂暴敌人的混战，让战斗变得紧张刺激、更加扣人心弦！在充满幻想色彩的世界中尽情体验与己军并肩作战歼灭巨大敌人的痛快感，以及乘风翱翔的飞行感吧！



↑对付巨大的敌人时，要一边在空中飞来飞去扰乱敌人，一边发动攻击。



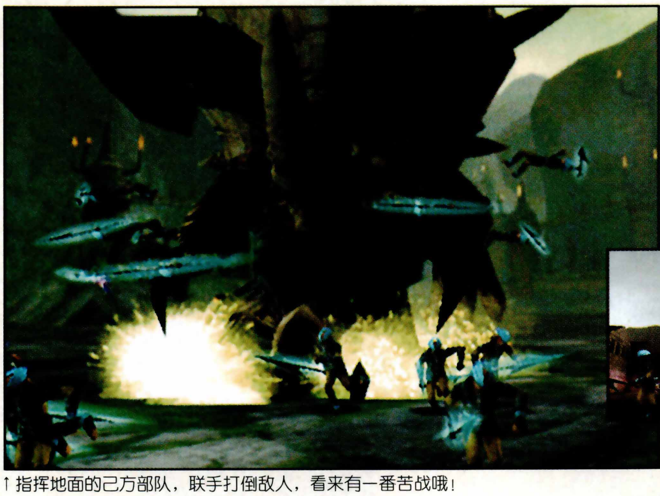




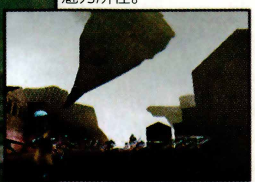
巨龙登场！


←也有这样的庞然大物登场。玩家操作的角色在龙的鼻子前方。

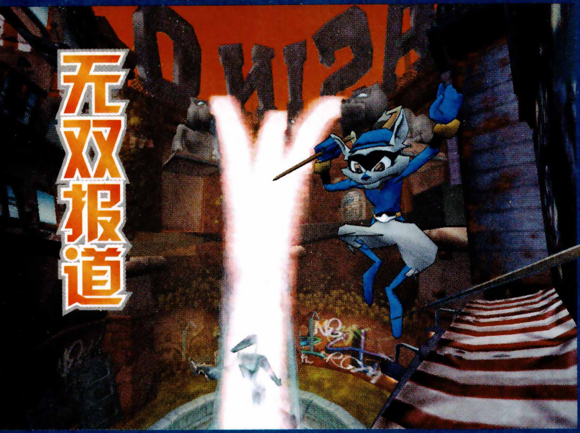

↑不仅是空中，地面也会有各种如画面般庞然大物的敌人挡住去路。


↑指挥地面的己方部队，联手打倒敌人，看来有一番苦战哦！

←一边破坏空中都市一边前进的巨龙，究竟能否打倒这样的奇异生物呢？从图片可以发现，本作中的龙有多种，不仅仅是在空中，在地面上移动的怪物更难对付。即便是射击游戏，在面对这些敌人的时候，也一定会非常挠头。也许这就是本作的魅力所在。


↑同伴们被敌人逼到绝境而四处逃窜，快点赶到他们身边，拯救这场危机。





无双报道

怪盗 スライ・クーパー SLY COOPER

怪盗史莱·库巴

PS2	厂商：SCEJ		发售日：2003.3.6
	类型：ACT	价格：5800日元	其他：——

抵抗罪恶组织 神出鬼没 飞檐走壁 侠盗"史莱·库巴"参见

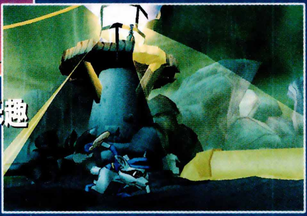
本作是一款以将矛头指向恶人的义贼"库巴"一族的末裔"史莱·库巴"为主人公的动作游戏。游戏共有5大关，合计40个小关，身为怪盗的玩家可以尽情地施展自己的绝技。

史莱9岁的时候，突然有5个神秘人物袭击了他的家。在父亲的拼死抵抗下，小小的史莱得以带着史莱家代代相传的秘宝"君王之杖"逃过一劫。但是父亲的生命和一族的宝贝"拉库纳的秘传书"却被无情地夺走了。之后，被送到孤儿院的史莱在伙伴们的帮助下，发誓要为父亲报仇，并夺回"拉库纳的秘传书"。

展现怪盗本质的可爱动作

←↓史莱的动作多种多样，每个动作都经过制作人员精心的调整，保证流畅自然，从下面的图片中我们就能感受到。

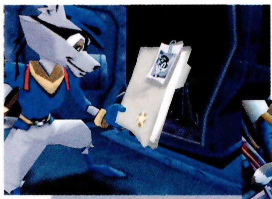




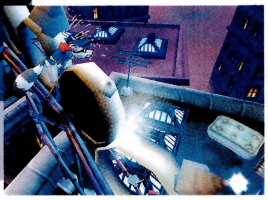
躲躲藏藏也很有乐趣 每个人物动作都很仔细哦!!

超大量动作设定 每一个都用心设计

史莱·库巴可以使出"隐蔽在墙边"、"沿着墙壁移动"、"站在极小的地方"等动作巧妙的前进。而且，因为怪盗的身体轻盈，跳跃力也极强，更可以隐藏在墙角，突然向敌人发起进攻。

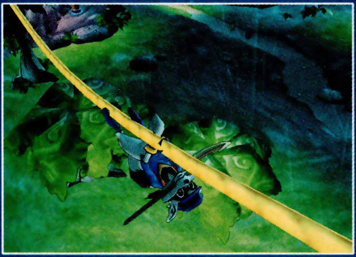


←↓玩家需要从隐藏在各处的金库找到重要的文件和钥匙，并打倒等待在关底的最终BOSS。



充满正义感的盗贼 史莱·库巴!!

盗贼也绝对不是好当的!



←倒挂在钢索上，这可是一般盗贼所无法比拟的矫健身手哦!

尽情展现你的动作游戏才华

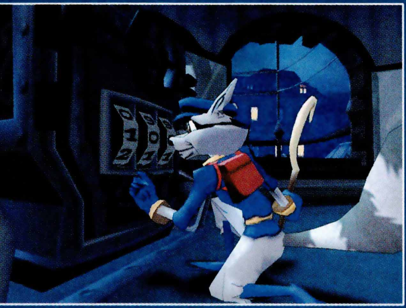




←各种大胆的动作与行为绝对值得一看，悬挂空中做出华丽的动作，或是贴着墙面移动，真是有趣。

侠盗的本领不只身手好!

没有什么密码能够难倒我



←史莱不仅拥有一身强力的本领，在破解密码方面也有一套，有力有脑。

与敌人周旋的感觉大体验



大侠就爱玩悬的 浑身是胆

←躲避敌人的视线，往往可以避免很多麻烦。注意敌人的智商也不是可以随便开玩笑的。



←华丽的攻击手段，火星四溅，看上去就爽快无比，绝对不是简单的动作游戏。

一个好汉三个帮!

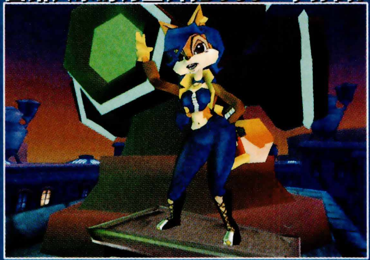


←本特雷·瓦伊兹塔托鲁IQ255的天才发明家。擅长编程，是史莱最有力的助手。



←马莱·扎·西伯，爱好美食，但是持有国际A机特许驾照，驾驶技术超一流。

团结大家的力量，将BOSS一拳打倒!



↓卡尔玛丽塔·蒙特亚·福克斯。奉命逮捕斯莱的巴黎市市警。擅长使用麻醉弹狙击对手。

PS2	厂商：SQUARE		发售日：2003.3.13
	类型：RPG	价格：7800日元	其他：——

为什么、这三个人会聚集在一起…。



FINAL FANTASY X-2

ファイナルファンタジーX-2



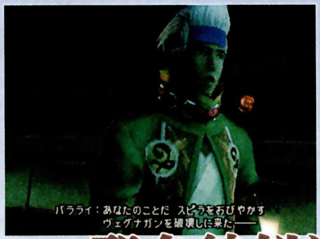
首先映入眼帘的这幅画十分引人瞩目！本应不会碰面的这3个人为什么会齐聚一堂呢？为了一探究竟，为了寻找FF X－2的最新情报，卡莫美团，出动！

无双报道

在斯比拉各地遭遇的特别事件&人物

新艾邦党议长 巴拉拉伊





年仅20岁就成为新艾邦党议长的传奇人物。希望自己能够称霸新时代，他到底和青年同盟的努基以及马基纳派的基普有什么共同点呢？

巴拉拉伊为人正直稳重，所以受到旗下党员们的尊敬。

那名貌似迪达的人隐匿在地下？





关于under bevel宫的传说机械兵器“维格纳之枪”，巴拉拉伊似乎知之甚多。为什么他要保护这个兵器，under bevel宫又为什么会放满机械呢？“维格纳之枪”依然被重重谜团包围。

2年来，新艾邦党企图独占晶球的做法引起了很多人的不满。许多年轻人都逐渐脱离了艾邦党。





新艾邦党为什么要隐藏“维格纳之枪”的事？这个机械又是否会威胁到斯比拉的和平呢……



「决不能碰触到那个东西」——

迷你游戏 MIN GAME 进入晶球争夺大赛

阿尔贝多族的林（米海尔街道旅行公司的伟人）所举办的新游戏“晶球争夺赛”。就像水球运动一样，当地的人看来对这个比赛也相当热衷。



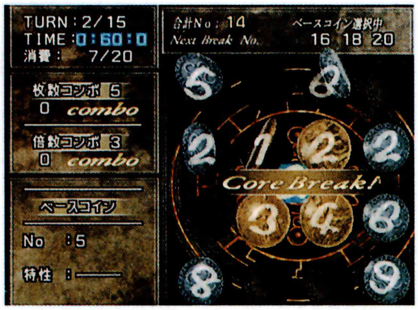


大会召开!!

游戏中插入的晶球争夺赛的画面。如果胜出的话可以得到超豪华的奖品，看来值得一试。



通过迷你游戏也可以得到一笔意外之财哦。



使用硬币

除了能使用硬币这一点外，其他规则暂时不明。到底怎么玩呢？

事件 EVENT 新艾邦党和青年同盟

美丽的基利加岛上，青年同盟与新艾邦党之间的纷争不断。寺院和镇子则被夹在中间，整个岛上到处弥漫着危险，战斗一触即发。图中的青年同盟的一员多娜正在逼艾邦党交出机械。





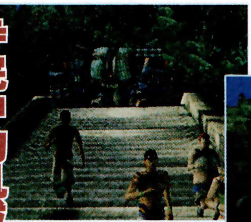


为了得到晶球相互对立



寺院所隐藏的晶球中是否包含了事实真相呢？

寺院中的机械!?



原召唤士多娜。她和伙伴们要去哪呢？



以阿尔贝多族为中心的马基纳派的首领

「现在已经不是“SIN”的时代了」

阿尔贝多族的基普，更是以18岁之龄登上了马基纳派的首领宝座。他和阿尔贝多族的莉可、亚尼基等人是好朋友，但是和努基与巴拉拉伊之间似乎也有着一段不为人知的过去。

如今“SIN”已经不再是最大的威胁，他们眼中的斯比拉又会是什么样子呢。





新艾邦党和青年同盟都出现在不必依赖大魔导士的时代，并且独霸一方。



关于马基纳派

以寺院为基地，专门从事进行古代机械的发掘和机械兵器的研究开发。

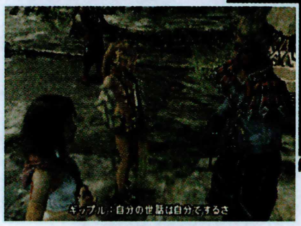


和莉可是老朋友!?

因为基普与莉可同是阿尔贝多族人，所以她们似乎早就认识。是否就是这个原因，促使她们加入前往比卡内鲁沙漠的马基纳发掘调查队呢?

要成为基普的伙伴还需要面试!体力较弱的尤娜等人究竟能否承受，顺利通过面试呢?







面试中!?

作为游戏任务之一，玩家要前往比卡内鲁沙漠进行发掘作业，在这里也会出现迷你游戏。

迷你游戏登场

在比卡内鲁沙漠发掘遗迹

作为马基纳派的先头部队，玩家来到比卡内鲁沙漠进行遗迹调查。在现场监督娜达拉（阿尔贝多族一员）的指挥下，发现了不少的机械零件?虽然沙漠的作业苦不堪言，不过说不定还真会发现什么宝物呢……

这里会出现什么?

在辛苦发掘的过程中，时不时还会出现怪物。







在视窗中显示的选项，如果是你会选哪项呢?

你想去哪?
沙漠西部
哪也不去

选择之前好好想想吧

在规定时间内发掘

在这灼热荒凉无边无际的沙漠上长时间作业就意味着死亡。所以要小心留意时间。



前作的大明屋也将再次登场

向阿尔贝多族连借了23代巨款的大明屋在本作中也将登场，游戏中加入了一段他住进飞空艇的小片断，这是不是意味着“要帮他还钱”呢…… 还是说要把他交给阿尔贝多族处理?



行商23代的大名屋突然消失，他的行踪成了一个谜。

寻找大明屋?



莉可等人在找大明屋?是不是接受了阿尔贝多的任务呢?



要帮助他吗?



呼唤飞空艇?

玛卡拉尼亚森林旅行公司到底发生了什么事?平安节的到来是否使它债台高筑呢?



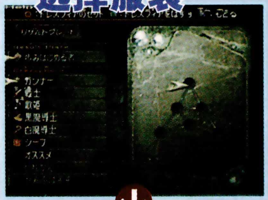
控制面板和新可以引出换装能力的道具「RESULT PLATE」大解析

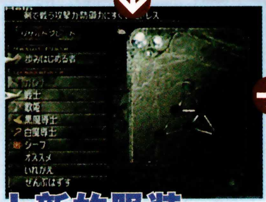
“RESULT PLATE”是可以将换装能力最大限度引发出来的道具。有了这个道具即可以变身，在这个面板中还可以选择自己要变换的服装。这个全新的换装系统对战斗也有着很大的影响。

RESULT PLATE的秘密 1 在面板的空白栏中添上可换的服装

——选择服装

可以在面板中的空白部分存入你找到的服装。





同时备有自动选择服装的机能。

添上新的服装

如果不在RESULT PLATE中添上服装的话，这项机能也无法发挥的。存入的衣服玩家可以任意选择。

完成属于自己的面板



在面板中存入衣服后，玩家就可以进行换装啦。

RESULT PLATE的秘密 2 有些面板中藏有拥有特殊能力的道具

RESULT PLATE的种类也很多，而且能力和形状也各不相同。装备上不同的RESULT PLATE，参数也会随之上升或下降，能使出来的招数也完全不同。而且，RESULT PLATE和服装与各种配件不一样，是必须要装备的道具。根据不同的场合选择最佳种类，是游戏对玩家的基本要求。

火之战鬼

装备之后，玩家可以吸收炎属性的攻击，并能够发出火焰“炎之战鬼”。其威力之强大令人震惊。

可以装备的火炎服装共有3种，玩家可以尽情转换。

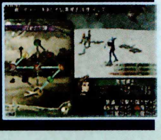


化为火炎系魔法之鬼!!

攻击方阵

特别强化了攻击力和魔法力，就算所有服装栏中都空着也一样能使。

左边是攻击系的服装，右边的是魔法系的服装吗?



一口气攻破敌阵!

起步者

最先得到的RESULT PLATE。可以换装的4种服装分别是枪手、战士、盗贼和歌姬的初期服装。

3个人同样装备上RESULT PLATE，使出来的招数却不尽相同。

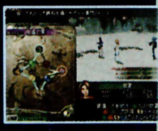


这就是最基本的起点

街道之风

最后要介绍的是可以使玩家拥有时间系能力的RESULT PLATE。是不是可以利用它先发制人呢?

形状类似手里剑，换装之后的能力是否会很强呢?



射出时间之镖!!

RESULT PLATE的秘密 3 使用其它服装的技巧!

例如玩家现在身上穿的衣服是“白魔导士”，但是如果装备上“炎之战鬼”的RESULT PLATE，就可以使出火炎系的招数，而这正是黑魔导士的拿手绝技。除此之外，如果满足一些特定条件，玩家还可以得到一些附加能力。这种新颖灵活的战斗系统附加条件无疑为游戏增添了不少色彩。







就算是白魔导士也能使用黑魔导士的魔法



没有能力的人……

“起步者”并没有配备附加能力，其实这也算得上是一个优势。玩家可以通过战胜敌人，装备上经过能力提升的服装。

“起步者”是个不错的选择。玩家可以存进更多的服装，在人物育成方面较为有利。



服装等职业转换战斗系统大公开！

全新服装闪亮登场

迄今为止，共公布了9款风格各异的服装

众多职业中的黑魔导士与新登场的各款服装等许多情报已陆续公开。比如，从可以使用魔枪弹这一点上看，魔枪士应该是一种类似于青魔导士的职业。接下来，就让我们看看已经公布的9种新服装的相关能力吧。



到底存哪种服装比较好呢？真是一件让人头疼的事。从战略出发选择最合适的一款吧。



枪手 使用双枪作战，并可以使用连发技等招数消灭魔物。

盗贼 擅长偷盗，再难到手的东西也难不倒她们。

战士 格斗系的攻击技是她的拿手好戏，力量也异常强大。

白魔导士 又被称为回复专家，一袭白衣纤尘不染。

赌徒 各项参数完全靠运气变化，就像一场生死的赌博。

黑暗武士 释放黑暗之力将怪物送入死亡的深渊。

带你了解MagicGunMan(魔枪士)的全部奥秘



魔枪士



魔枪士对怪物的弱点可以说是了如指掌，她们所使用的特别子弹也是专门针对怪物所设计的，从敌人处得来的招数“魔枪弹”以及魔枪士的固有技“退魔弹”威力相当惊人。







可以使用敌人招数！

要想掌握魔枪弹，必须从敌人处得到此技。

MAGIC GUNNER

操纵炎·雷·水·土……四种属性的魔法使



从保留MP上这一点考虑，在平时的作战中除非必要情况最好不要使用上级魔法。



烧成灰烬吧！

魔法使顺次掌握火→火炎→爆炎3个阶段的招数。

黑魔法是专门适用于战斗的魔法。通过经验积累，黑魔导士可以掌握4种属性的攻击魔法，在战斗中根据对手的弱点随时调整。但如果MP不足，战斗力下降，就无法使出最大破坏力的必杀技!!



黑魔导士

BLACK MAGE

使用最强侍魂“奥义”的剑客



侍



身披甲胄是这位武士的服装最大亮点。手中的重型太刀可以使出将敌人一击必杀的斩技，其招数与其服装能力密切相关。



挥出的光弹可以攻击某个选定的敌人，除此之外还可以使出很多战略。

能切开风的太刀！



真·斩铁技可一扫面前全体敌人，是最强力技，对敌攻击必能成功。

SAMURAI

电子游戏软件



把你的感受与全中国的电玩迷分享。

本刊现全面征集各类稿件，一经录用，稿费从优。
希望广大玩家踊跃投稿，共同参与杂志的制作，书写电软的历史。

●游戏研究所

新老游戏的最新攻略研究，要求内容详实可靠，最好附有相关图片。绝对是体现你玩家本色的最好机会，是不是真玩家，来接受游戏研究所的考核吧！字数：2000～4000字。

●攻略人行道

欢迎各类主机软件的完整游戏攻略，过关流程、剧情小说均可。攻略写作方式不限，要能够对游戏的进行过程阐述清楚，攻略重点详细解说。最好附有相关流程的图片搭配，并且有相关图注说明，玩家最好能够在写之前与我们取得联系，避免稿件重复。字数：4000～8000字。

●闯关族的家

你最想表达的心情，你最冲动的游戏经历，你最落泪的人生故事以及你想对广大玩家说的话，在这里都可以尽情宣泄。本栏目欢迎广大玩家来信参与，字数：无限制。

●GAME BAR

玩家游戏感想的交流栏目。你如果对某款游戏有特别的想法，或夸奖或批评，都可以投稿这个栏目。需要记得的是，你在为游戏评分的时候尽量保持客观。长篇部分则可以任由玩家发挥，杂感、评论、分析等文章都可以。字数：短篇评论400字，长篇2000字。

●科普园地

有玩有学，科普园地就是让玩家了解软硬件的一扇窗口，对于一些技术方面的内容都欢迎。玩家的软硬件使用心得都可以投稿。字数：2000字。

●格斗天书

喜好格斗、街机游戏的玩家互相比试、切磋的栏目，欢迎热门游戏的心得研究，招式分析，成绩比拼。字数：2000字。

●秘技天地

游戏秘技的汇集地，最新最全的游戏秘技都在这里结集。同时，欢迎玩家在游戏中发现的点点滴滴，游戏的乐趣在这个栏目中体现得更加明显。考验玩家的心细，能够提供相关图片最好！

●大墙画廊

写写画画是游戏间隙最好的调节，大墙画廊继续征集玩家的创意画稿。本栏目不求画技高超，但求内容创新，特别欢迎四格漫画、恶搞涂鸦以及真人漫画。

●龙哥热线

玩家的提问在这里都可以得到满意答复，如果你在使用或游戏过程中遇到了难题，请投稿至本栏目。

注意：本刊作者文责自负。对于侵犯他人版权或其他权利的文字、图片稿件，本刊概不承担任何连带责任。本刊文章未经允许，不得以任何方式进行转载或抄袭，违者必究。本刊恕不接受关于游戏内容攻略、秘技或金手指的电话询问，敬请原谅。对于本刊有任何建议或疑问，请以回函、信件或电子邮件的方式告之，谢谢。

地址：北京6129信箱 XX栏目收　邮编：100061　电话：(010)64472187
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn

NEW GAME 编辑点评

NEW GAME REVIEW

电软游戏四人鉴定团

2月13日～3月6日

发售日	2003年2月13日	2003年2月13日	2003年2月13日
游戏	**武装生存者4 生化危机 英雄不死**	**ANUBIS Z.O.E**	**女神&勇气 ～神魔预言录～**
			
	机种：PS2 厂商：CAPCOM 类型：STG 媒体：DVD	机种：PS2 厂商：KONAMI 类型：ACT 媒体：DVD	机种：PS2 厂商：NAMCO 类型：RPG 媒体：DVD
	一直人气低迷的系列。最新作在各方面都能够让人感觉到制作人的诚意，虽然主干剧情与BIO系列并没有关联，但却明显有了生化的味道。	小岛秀夫的创新立体动作游戏最新作。整体完全是电影的感觉，色彩类似“合金装备2”，在动作性上也有一定强化。绝对不能错过。	自由度高的RPG游戏，个性的画风使游戏在软件中独树一帜。虽然游戏的销量大大不如预期，但这并不能抹杀本作的出色之处。
评论人			
 本期是春季游戏阵营的黄金档期，因此游戏的数量再次达到了新的高峰，而且整体素质都非常之高，实在是玩家的幸事。即便是再挑剔的玩家相信也可以从这些游戏中挑出自己心仪的作品吧？好好收藏几款，在没有大作的日子里也是个消遣。	如果不是剧情太短的话，这游戏的分数还应该再高。这次4代给人的感觉是更像AVG了，虽然游戏的解谜性依旧很低，但主人公的后身视点却给人非常强烈的AVG感觉。另外，丧尸刻画得也非常出色，不同性别不同服饰的丧尸绝不重复，算是进步。	这次更换了人设实在是为本作增加了不少分数，如果还像前作那样，风林一定会吐血……本系列一直强调超强的动作性，这一作增加了“抓”令游戏中的打法更多。加上游戏的画面更加火爆复杂，还丝毫流畅不减，作为PS2游戏这样的效果非常难得。	带来新感觉的RPG，基本继承了前作的风格。玩家所操作的角色，其意志与力量将会传承到后代，并且继续奋斗下去。人际关系在本作中非常重要，代代相传的令游戏的乐趣大幅提升。虽然游戏的销量再次陷入危机，却不能抹杀游戏本身的出色。
 非常开心，装了XP专业版，永远不会死机，大满足！新游戏有VF可供练习，还有MOTO GP3也想玩玩。其他的作品均没有什么亮点可言，只能让人感叹游戏业界的江河日下和软件销售市场的残酷无情。一年玩三款游戏，几乎成了天语的最高目标了。（汗）	卡普空自退出街机以来，一直以“令游戏庸俗化”为己任，惟恐在家用软件上失意，一败涂地。GUNSURVIVER从街机发迹，本作除“找钥匙开门”外似没有更大的谜题，基本还是“STG”（？）。但因为总要调菜单使用道具，加之视点常常乱变，烦得很。	小岛秀夫的作品，注定要引起话题？画面看上去相当华丽，但编者水平实在有限，对游戏的世界观还不能够理解，可是据说根据游戏改编的动画片都已经出来了！感觉机械设定十分怪异，看来若非小岛秀夫的忠实观众，想要进入游戏世界绝非易事。	导入复杂系统的战略RPG登场！虽然是2D画面构成，但是画风却异乎寻常的细腻，音乐方面也非常值得回味，世界观厚重。角色和道具数量较为庞大，且在战场上导入了“遗传系统”，生的孩子能够继承父母双方的优点，战力更强。应该只会让少数FANS叫好。
 伴随着2、3月份的到来，一群游戏大作的上市日期也纷纷到来，不知道大家是否感觉严重缺铁了，几个百万级的大作不知道是否有其前辈们的运气和气势，星尘是要支持一下的了。“真X、星X、樱X入手诀”发动！！《第二次α》限定版的改造资金流失中……	如果之前从未见过GC版生化画面，该作足以震惊全世界的生化迷们，看来该系列第四作CAPCOM是用心作了，极短的读盘，极强的画面都为PS系生化系列之冠，剧情也首次拿中国开刀，可见其用意之深，推荐给中国的广大生化迷们。推荐配置：GUNCON2+逐行纯平。	完全超越前作的一款天才级制作人游戏，比起前作的极强实验性来本作可谓溶进了小岛君的众多游戏制作的经验和思想，可以说该游戏制作的用心程度不下于KONAMI王牌级游戏合金装备系列的开发，火爆的场面，极至的音乐，华丽的动作，这一切就是本作究极的理由。	在业界充满RPG定律的今天，NAMCO所创造的该作给人耳目一新的感觉，比起前作来该特点尤为突出。婚姻系统为该作最大亮点所在，而且动人心魄的战斗及剧情也是这几年的RPG中少有的，在3D旋转RPG满天飞的时代NAMCO这种特立独行的做法让人感到欣慰。
 本月的大作实在是太多了，让人彻底感到了玩不过来的感觉，本人的电脑经常出现一些莫名奇妙的问题，和小天天研究了半天后得出了“无药可救”的结论，但是本人还是要把死马当活马来医，格式化硬盘看来是惟一的出路了。电脑的问题真是要命呀。	本来觉得本系列可以说是CAPCOM的最差垃圾作品系列，但是玩过以后决定改变这个看法。本作其实就是生化危机的第一人称版本，游戏的画面水准很高，在轮船上冒险的感觉和正统生化系列是一样的。这绝对是一款优秀的动作冒险游戏，但是流程过短。	比起前作来有了很大的提高，画面和音乐都有了不同程度的提高，游戏中将敌人锁定并射击的感觉真是太棒了，让我想起了铁甲飞龙里面那爽快的射击感觉。本作有其独到的世界观，整个故事情节非常有震撼力，但是通关所用的时间比前作有所减少。	作为NAMCO的新生RPG系列的新作，本作比起《莫尔莫斯骑士团》要进化了不少，各种职业的属性变化使得游戏的乐趣大增，游戏的画面比其上一作加强了不少。值得注意的是，本作的背景音乐非常好听，实在是很让人吃惊。

36-40 强烈推荐　30-35 值得一试　1-29 素质一般

2003年2月20日

真·女神转生 III ～夜曲～



机种：PS2
厂商：ATLUS
类型：RPG
媒体：DVD

日本RPG名作的最新作，全新的剧情是本作最大的卖点，画面上也有独特的风格，再加上金子一马的无敌画功，绝对没有不玩的理由。

金子一马先生的画技依旧啊！一直以来转生系列中玩家往往因为主角和仲魔间水平差异的渐渐增加，而被迫与心爱的仲魔含泪挥别，而这次系统的改进使得这类事件将不再发生。另外，恶魔的升级使游戏增加了更多的变数，喜好RPG的玩家千万一试。

个人认为是该系列中游玩时间最长同时也最难打的一部作品。以3D画面描绘的金子一马笔下的恶魔造型依旧令人满意，游戏中蓝与黑的色调构成与迥异的世界观相映成趣。恶魔交涉系统更加的完善，不愧是日本堪与DQ和FF比肩的三大RPG名作之一。

原以为会是年初最大亮点所在的高人气RPG续作，但其实的首日销量比起老大级的FF系列和DQ系列就颇差强人意了，虽然评价一款游戏不能单从销量出发，不过女神系列在逐渐没落和失宠可见一斑，系列的卖点仲魔收集依旧趣味十足。

超人气的经典RPG系列现在终于推出了新的作品，本作在日本的人气超高，是和FF、DQ平起平坐的游戏。MASCAR非常喜欢由金子一马设计的魔鬼形象，但是本游戏的世界观中国玩家可能接受起来比较困难，所以一般的玩家还是算了吧。

2003年2月20日

一级方程式赛车 2003



机种：PS2
厂商：SCE
类型：RAC
媒体：DVD

超高人气的赛车游戏，取材于完全真实的比赛，人气的车队全面收录，F1迷在本作中绝对可以找到自己的最爱车手，画面非常出色。

SCE的超著名F1赛车游戏，个人觉得这一作已经超越了EA系的作品。方程式赛车游戏风林一直不能适应，过快的速度以及奇弯的赛道角度，使得游戏的难度实在过高。毕竟不满的是游戏中只有两种视点可以选择，可选择的角度不多。

这种类型的赛车我看没有太大的必要制作。一级方程式本身虽然刺激无比，但如果换玩家去驾驶，想必也会很郁闷。实际上索尼之所以设定了“真实”的场面、人名、赛车等资料数据，可能也是想迎合玩家一时之需。那种东西看多了肯定受不了。

SCEI自身开发的赛车系列，一向以超高的速度感和极高的操作难度闻名，画面在同类的F1系列中也属于上乘，丰富的模式和赛道造就了该作的很强可玩性，以驾舱视点进行游戏时的震动和速度感表现尤佳，强烈推荐给赛车狂和速度狂们，专业的赛车专业的游戏。

SCE的王牌赛车游戏，以前在PS上的几部作品可以说是F1赛车游戏的顶尖作品，本作也不例外，赛道的场景制作得十分逼真，赛车的速度感更是强得没话说。本作仍然使用了真实的车队和车手，大家可以在这里体验一下F1赛车比赛那激动人心的场面。

2003年2月27日

街道BATTLE ～日光·榛名·六甲·箱根～



机种：PS2
厂商：GENKI
类型：RAC
媒体：DVD

首都高系列的最新作，本次离开城市来到日本山间，各种崎岖的山路使游戏的乐趣大幅提升。挑战各路赛车好手依旧是游戏的乐趣所在。

首都高终于开到山间了！这次感觉最明显的是游戏画面的华丽，由于是制作小组完全实录了真实道路，所以制作出来的景色已可乱真，再加上各种天气变化，真是令人感动的制作态度！在山谷中与对手车对战，实在是一件非常兴奋的事情啊！

元气早就是KONAMI旗下的了。本作是著名的“首都高赛车”系列之ONLINE对战版。画面应该说还不错，加入多种复杂天气和备选车辆，使得游戏变得更加耐玩。买车的概念不变，但赛车时却被定在几条山路的区间。不过，制作者曾认真考查过路线。

元气的著名赛车系列终于来到了山路上，一向以其独特卖点另辟蹊径的系列有相当的人气度，由于太强的对抗性，加上很真实的赛道和车体，星尘强烈要求有驾照的玩家轻易不要碰该游戏，在没有交通警察的山道中狂飚，没有比这个更让车手容易犯错误的了。

游戏画面非常华丽，由于使用了真实的赛道作为游戏场景，赛道的真实程度很高，各种天气的变化也是同类游戏中的佼佼者。本作的特点是在山路中进行赛车，可以作为一个很好的欣赏风景的办法，驾驶的感觉一般，本人认为观赏性大于游戏性。

2003年2月27日(日)

真·三国无双 3



机种：PS2
厂商：KOEI
类型：ACT
媒体：DVD

超大人气的动作游戏，首发即突破了50万本销量。新作中的要素更多，隐藏内容非常丰富，绝对不是一次两次可以玩完的游戏。

除了继承系列的所有长处外，新增的各种要素绝对会令买者大呼超值！并且每个武将都经过制作人员精心的再描绘，画面更加细腻圆滑，猛将风采突显。称为“超越前作的究极进化形态”绝不为过。另外增加的玩家自创武将系统给游戏增加了更多乐趣。

实话实说，并不很喜欢这个系列。不过这一代终归有一些新鲜的东西，重要的是，画面有了些层次感，场景也复杂不少，第一次玩“真三国”系列，竟有些头晕：(。看来这种游戏必须是60帧才行啊！打起来觉得混乱，时间长了还是稍微有些单调。

对该作的评价不知道用何语言形容，为了避免文字中出现太多的最高级修辞，星尘只有对其素质的几个方面和前作进行比较，音乐在前作摇滚曲风的基础上更加悠扬，三国时代磅礴气势显现无疑，画面比起前作更为细腻，色彩也更艳丽，新出现的武将十分强悍。

最强动作游戏的新作终于出现在了我们面前，由于前作就已经基本发挥了PS2的机能，所以本作在画面上没有太多的提高，一个很明显的变化就是地形的变化更加突出。新增加的人物特点很鲜明，武将的各种动作也是大幅度强化，绝对是目前最强的动作游戏之一。

2003年2月27日

星海传说3 ～时光尽头～



机种：PS2
厂商：ENIX
类型：RPG
媒体：DVD

期待已久并一拖再拖的人气RPG游戏。本作发挥了PS2最大的性能指标，华丽的画面以及逼真的音效都使玩家欲罢不能，当然还有痛苦的练级。

如果人设可以更讨我喜欢的话，给9分是一定的。这次在画面音响效果上已经达到了相当高的造诣，确实是发挥了PS2的最大实力。战斗的高自由度也是游戏的乐趣所在，各种华丽的技巧使用时爽快感十足，当仲间集齐后战斗的混乱程度真是高……

3月1号我就找到了完整版的攻略和比较完整的诸如道具、魔法以及其他一些乱七八糟的攻略表格——当然，是在日本的网站上。这说明游戏的人气度比较高。实际游戏画面相当出色，颇有冒险的气氛，地图比较大，但可回避敌人。

ENIX的招牌大作之一，制作之用心在业界少有，画面在PS2上看来也属上乘，音乐比起前作或有差距，但大幅强化的战斗系统和道具系统让人琢磨得很有滋味，庞大的世界观和深刻的剧情发展都构成其被称为大作的理由。

正如本游戏的攻略作者星川明人所说：“好游戏啊！”，这句看似废话的语言完美概括了这个游戏的特点，游戏的画面很强，对应16：9，音乐更是无懈可击，亦对超级优秀的应杜比5.1声道等高级设置，游戏的情节较为曲折，绝对是一款超级优秀的RPG游戏。

36–40 强烈推荐　30–35 值得一试　1–29 素质一般

203年2月27日

樱大战～热血青春



机种：PS2
厂商：SEGA
类型：AVG
媒体：DVD

完全将樱大战重新推出，本来以为又是一个水作，却没想到是脱胎换骨的变化。樱大战迷绝对没有拒绝的理由，情节变化更多。

完美的樱大战，DVD本质的PS2将动画的魅力发挥到了极致！基本上可以说游戏是完全重制，包括游戏中的菜单、选项都经过重新的编制，设计更加合理贴切。虽然是老作品了，但却给人真正脱胎换骨的感觉。风林为了追求瑾，只能继续得罪樱MM了……

可怜的世嘉，但并不可怜的游戏。都说冷饭不香，对真正的FANS来说可不尽然。全新调整的对话，老玩家不会感到“亲切”，基本算是大幅进化的1代。游戏的画面也是重新设定并绘制，加上新增的过场MOVIE，玩家一定会感到很HAPPY。

类似GC版生化一般的超级复刻版，令人怀念的开场让FANS声泪俱下，大幅加强的战斗和新加入的原创剧情也可见SEGA的制作诚意，在游戏中穿插的大量二维三维结合式动画也高度体现了樱大战的制作精要，作为系列制作素质最高作，有十足向广大游戏者推荐的必要。

大幅度强化的作品，无论是战斗、对话还有过场的动画都是重新制作。算上本作，《樱大战》已经有了三个不同的版本，本次可以说是彻底圆满的版本，DVD9媒体使得动画的画质大大提高，但是再强的游戏也会有缺点，本作的惟一缺点就是她是一款旧作。

2003年2月27日

MOTO GP 3



机种：PS2
厂商：NAMCO
类型：RAC
媒体：DVD

近年来越来越低迷的MOTO赛事游戏，只有NAMCO还在坚持制作。本作在前作的基础上更加出色，更多的塞道和车手选择。

个人认为这是目前所有平台中最出色的摩托游戏。收录了15个世界知名赛道，超专业的表现，也不枉开发人员实地取材的奔波。这次游戏的主观视点有了令人惊喜的变化，仪表盘、挡风玻璃等设定都栩栩如生，画面干净利索，绝没有以往赛车游戏拖泥带水的表现。

南大大这款游戏可以给十分。就算用PS2这种相对于竞速类游戏之操作感比较烂的手柄，也能获得莫大的速度感以及征服赛道和对手车的满足感。一款游戏发展到第三代，终于有大进步，可喜可贺。游戏在画面的刻画和纯驾驶感觉的模拟上均恰到好处。

非常专业的摩托赛游戏，与同类作品相比，本作更是在赛道和车体的真实性上下足了功夫，以三种视点进行游戏符合了很多极挑剔玩家的要求，在以车人合一为要点的摩托车比赛中更是让玩家体会到了相别于汽车比赛的独有魄力，值得一提的是游戏操作感极佳。

可以说是目前最强的摩托车驾驶游戏，本人对摩托车并没有太大的兴趣，但是玩过本作后感觉确实不错。本作同样是采用了真实赛道，车辆的细节刻画得非常好，和别的车手追逐的感觉非常爽快，不满意的地方是视点偏低，有些不太适应。

2003年2月14日

最终幻想战略版A



机种：GBA
厂商：SQUARE
类型：SLG
媒体：卡带

游戏历史上最强的SLG游戏终于在掌机上推出，新作人设完全翻新，加入了更加经玩的系统设定，并且有超长的故事流程，非常耐玩。

确实是真真正正的续作啊！并没有因为是掌机的游戏而在难度方面有所妥协，开发者一丝不苟的制作态度令人敬意，真是FANS向的作品。这次游戏的难度非常之高，系统方面也有了明显的进化，在战略性上达到了新的高峰，绝对不能错过。

PS版FFT的GBA复刻，但难度非常之高，如果大家用模拟器玩的话，建议锁内存改一下血。游戏的进行方式无甚变化，系统也差不多，算法上很考脑子，到了后面如果中了敌人的即死是很烦人的，那时如果能依靠自己的实力翻版，算你厉害。

一向打着最终幻想旗号的游戏作品就会大卖，本作也未例外，作为一款战棋游戏，改作素质不低，但在星尘将PS版的FFT拿来温习后即对改作嗤之以鼻了，没有爽快感的战斗以及纷繁的任务，不置可否的仲裁系统都让老玩家对该作打问号。

本作可以说是目前SRPG游戏的最强作，整体素质全面超过PS前作，新的系统使得战斗不再像以前那样只是简单的拼杀。游戏的乐趣主要在于多达300个的不同种类的任务加上类似圣剑传说的空间设定系统，本作的耐玩程度极高，本人正版入手预定中。

2003年1月23日

卡车爆走传说～男花道梦浪漫～



机种：PS2
厂商：SPIKE
类型：RAC
媒体：DVD

开着卡车在日本公路上狂飙的新作。出色的演歌令人热血沸腾，这也是游戏的最大卖点所在，称霸日本公路的野望可以在本作中实现。

驾驶以各种零件、灯饰装饰的自豪卡车，狂飙的卡车系列最新作。前作由演歌世家北岛家族配唱的歌曲一直难以忘记，这次仍旧起用该家族重量歌手北岛三郎，可以说在游戏的最大卖点——音乐上绝对比前作还要出色。目前正在为了称霸日本公路而努力（笑）。

突如其来，演歌派赛车游戏再登场。虽然是很有日本民间特色的“艺术卡车”，但实际上PS2对游戏画面的刻画却相当粗糙，让人不忍多看。然后按照惯例配备了喊话器，仍然很有派，完全不同于其他赛车。对卡车全体的装饰也非常有趣。

赛车的风格真是千变万化，在日本人气很高的卡车系列最新作，独具个性的车体以及人物，开着霸气十足的重型卡车在公路上疾驰，没有比这款游戏更可以展现游戏者个性的了，相比其余的赛车类游戏，该作极能表现那种男子汉才有的热血气概。

风格很独特的一款游戏，完全不同于以往的竞速游戏，车体比一般的要大很多，这种爽快的感觉是以前从来没有见过的。画面只能达到PS2的平均水平，实在是不能让人满意，过于粗糙的画面大大影响了游戏的乐趣。

2003年3月6日

混沌军势



机种：PS2
厂商：CAPCOM
类型：ACT
媒体：DVD

令人感到熟悉的人物和动作，加入了RPG游戏中的召唤兽系统，令游戏的乐趣更多，画面更加华丽。游戏的流程不短，值得一玩。

如果没有“魔颤”，那么本作一定可以大红特红。游戏的画面比较于“魔颤2”更加认真，当然，整个场景并没有其来得大，画面细腻一些也是应该的。系统没什么难理解的地方，大型攻击的华丽程度令人惊叹，幸亏拖慢程度不太明显。

啊，卡普空！我祝福你！！！我是多么想玩街霸和恶魔战士，但你退出了街机。你宁愿舍弃FTG，却不能放弃魔颤！以魔颤的背景式样和玩法掺杂着对当红ACT“真三国无双”超多敌兵的“借鉴”，仓惶间卡普空流露出太多无奈……试问卡氏，下一部作品是啥？

游戏颇得爽感游戏神韵，LEIGON的召唤大大加强了以一挡百的爽快感，能量的吸收也可以找到鬼武者的影子，看来CAPCOM制作动作游戏是越来越有心得了，不过在游戏过程中穿插的动画并没有体现CAPCOM一向的CG制作水准，制作人要检讨一下诚意了。

整个游戏可以说就是一个《魔颤2》的外传加强版，游戏的话面比起前者有过之无不及，发色数大大提高，人物的动作十分丰富，可以说是爽快游戏的另一个巨作。看来最近这种动作游戏真的开始复兴了，《魔颤3》也已经有消息了。

36–40 强烈推荐　30–35 值得一试　1–29 素质一般

制霸研究

世界足球 胜利十一人 6 最终进化版

MASTER LEAGUE 通向最强俱乐部的成功之路

PS2	厂商：KONAMI		发售日：2002年12月12日
	类型：SPG	价格：6800日元	其他：——

本模式是WE系列的招牌之一，可以让玩家组建一支自己喜欢的球队。每个玩家都有自己的足球理念，要想把自己的战术思想完整地表达出来，恐怕没有比自己挑选球员、制订战术、打比赛这种方式更好了吧。不过相应的难度也是不小的，从WE6开始本模式得到了大幅强化，本文的目的就是让大家对那些复杂的规则有充分的了解。

MASTER LEAGUE的基本赛制

将全部的40支俱乐部球队分成3个级别进行联赛。D1和D2都是16支球队，D3是8支。每个级别的联赛都要进行双循环比赛，具体的赛制如下：

——D3联赛——

■D3全部8支俱乐部球队进行双循环比赛（共计14场比赛）。

■D3联赛结束后进行TINY CUP的杯赛，采用单场淘汰制。

■D3的头两名和D2的后两名进行一个单循环的小型联赛，最后排名前两位的球队获得参加D2联赛的资格。

——D2联赛——

■D2全部16支俱乐部球队进行双循环的比赛（共计30场比赛）。

在联赛进行途中，还要参加由D1和D2所有球队共同参加的MASTER CUP杯赛，采用单场淘汰制。

■D2的前四名球队获得参加D1联赛的资格。

——D1联赛——

■D1全部16支俱乐部球队进行双循环的比赛（共计30场比赛）。

在联赛进行途中，还要参加由D1和D2所有球队共同参加的MASTER CUP杯赛，采用单场淘汰制。

联赛结束后由前四名的球队进行一个单循环的小型联赛，决出最后的冠军。

MASTER LEAGUE核心的问题——购买球员

从上一作开始，游戏中就加入了全新的“球员买卖交涉系统”，因此点数的多少并不一定能决定你的球队实力强大与否。球员的转会市场有了限定的开放时间，而且球员的转会费用也变得不固定，另外还有一些新规则，这些都为玩家获得自己中意的球员制造了难度。

基本的转会流程如下

★俱乐部球员

球员的身价X效力的赛季数+球员的转会费——向对方俱乐部提出申请——交涉（一场比赛以后）——对方俱乐部同意（目标球员加入）/对方俱乐部否决（交易失败）

★未契约球员

球员的身价X效力的赛季数——向球员提出邀请——交涉(一场比赛以后)——目标球员同意(目标球员加入)/目标球员否决（交易失败）

在这里面，赛季数、转会费等等都是可以自己手动调节的，但要注意的是，如果你的出价太低，就很有可能遭到拒绝，一场比赛之后，这笔转会交易就会有结果，至于到底是成功还是失败，这就要看你的“诚意”以及你的目标球员所效力的俱乐部级别了。如果你是一支D3球队，却想把D1联赛中的齐达内、罗纳尔多、维埃里等人拉过来，这基本上是不可能的，因为球星也是有自己的“原则”的。





如果你没有太多的点数，却想拿下最近几场很关键的比赛，难道就束手无策了吗？在本作中除了可以向对方俱乐部提出球员转会的请求之外，还可以提出租借球员的请求，并且比起支付球员转会所需的点数要低得多。租借球员费用=租界的场次数X球员的单场费用+付给俱乐部的租借费用。不过不要以为这样就可以租借到任何大牌球星了，因为球星们不愿意在低级联赛里就屈，还有俱乐部一般不愿意放走主力前锋，这些在现实俱乐部中几乎铁定的法则在游戏中仍然存在。还是在一些俱乐部中多找找有实力的替补球员吧。

无论是与俱乐部交涉球员转会事宜还是租借事宜，都有一个时限的规定，错过了这段时间，转会/租借市场的大门就会从此关闭。可以用来进行球员转会/租借的时限在各级联赛中都分为两个阶段，一是联赛中的“交涉期”，二是联赛结束之后至下一个赛季开始前的“季后期间”（OFF SEASON）。D3联赛的“交涉期”是从第3轮比赛开始至第10轮比赛结束，D2与D3联赛的“交涉期”是从第7轮比赛开始至第22轮比赛结束。

在联赛、杯赛全部结束后，会有为期8周的“季后期间”。在“季后期间”，除了能够进行球员的买卖以及租借之外，从第五周开始还能够与其他球队联系，挑选4支球队出来进行一个“SEASON MATCH”的友谊赛，为单循环赛制，每胜一场比赛都会获得固定的点数，因此就挑选一些比较弱的球队来磨刀&赚钱吧(还可以在此期间故意将对方队员踢伤，虽说有些不太道德)如果你对这种友谊赛不感兴趣，并且也没有购买球员的打算，那么，你也可以选择“次シーズンまごスキップ”，跳过这8周的“季后期间”。

此次的ML中，球中的维持点数的支付不再是如同前作那样在赛季末统一支付了，而是在每场比赛比后进行支付。D3联赛的单场球员维持点数=所有球员的维持点数和÷14；D1、D2的单场球员维持点数=所有球员的维持点数和÷30。这样，在某种程度上，也算是缓解了玩家的“点数压力”，当然，其实也根本没有省钱。

这一次的ML特别增加了EXTREME这一超高难度，那么，究竟有多难呢？除了比赛的难度（对手的A1）要比其他难度高之外，最“恐怖”的设定莫过于它的“自动存盘”设定了。在EXTREME难度下，AUTOSAVE（自动存盘）系统是强制打开的，每场比赛开始前、开始后游

戏都会强制进行存盘，这样一来，你所进行的球员转会交易是绝对不可能“反悔”的，并且，S/L大法也不适用于这个难度：一旦在比赛中途选择退出，那么就会自动判定你负于对手，当你再次读取记录的时候，你所进行的就是下一轮的比赛了……因此，在这个难度下，是绝对大意不得的。

至于球员的育成，首先要说明的是：并不是任何球员都可以进行育成的。在联赛进行中，你会偶尔得到“育成Pts.”（育成点数），并且会在“未契约球员”一栏中发现名字旁有一颗“草”的球员，这种球员就是可以育成的球员了。将这种球员购入，“育成球员”模式就能够选用，利用手中的育成点数来提高该名球员的素质吧！每1个Pts.能够增加队员一点的能力值，每5个Pts.能够增加队员的一项特殊能力值。也许真正的巨星就将在你的手中诞生！

万事开头难这句话用在ML的创业初期真是再合适不过了。在资金、实力有限的情况下，如何才能够从D3慢慢地爬到D1的冠军宝座呢？抛开技术性问题不谈，先让我们来明确以下几点：

选择俱乐部的重要性：你选择了某家俱乐部，那就意味着该俱乐部的球星会“失业”，他们的位置会被卡斯特罗、巴洛塔们所占据。这样一来在购买这些球员时所花的钱就要比购买俱乐部所属球员所花的钱要少得多了。锋线的问题相对来说比较好解决——至少一些强力前锋所属的俱乐部是没有出现在ML中的，但好的中场以及后卫则大都“名花有主”，想让他们加盟那就得烧钱。因此，选择一支后防线实力较强的俱乐部队，在建队初期是很有帮助的。当然，



如果你存心要建立一支全部由“未契约球员”所组成的球队，那么就不必在意以上的要点了。

球员的选购：在与球员签约时，在确定之前你可以看看该名球员能力值最后一项“のこり契約期间”之后的数值。假设这个数值是“1/3S”、则意味着这名球员与该俱乐部签定了3个赛季的合约，目前还剩下一个赛季的合同期，这个赛季结束后，他就成了“自由之子”，没有契约的约束了。到时如果俱乐部没有和他再续约，那么你就可以“趁机”购入他，能够省一大笔钱呢！当然，这种情况一般只对二流球员成立，一流球员俱乐部是不会轻易放人的。

此外，与球员签约都会涉及到签约的赛季数的问题，最大值是5，最小值是1。建议最好是能够签约5个赛季，因为如果只签约一个赛季的话，不但那高额的转会费会显得有点得不偿失，而且一年之后如果该名球员提出“加薪”那就不好办了。

以红色的字体来表示某名球员转会点数，表明该球员是D1俱乐部所属球员，蓝色是D2所属、绿色是D3所属、白色是未契约球员。美洲、非洲以及亚洲球队中的未契约球员比较多，在这些球队中仔细发掘吧！

右表是笔者给大家推荐一些能力较强的未契约球员→

守门员
荷兰……范德萨
土耳其……鲁斯图
巴拉圭……奇拉维特
克罗地亚…普雷蒂克萨

后卫
苏格兰……亨得利
西班牙……纳达尔

中场
俄罗斯……卡尔平
俄罗斯……莫斯托沃伊
意大利……多尼
德国……博梅
喀麦隆……沃姆
德国……阿萨莫阿
塞内加尔…法迪加
阿根廷……奥特加

前锋
喀麦隆……姆博马
意大利……基耶萨
罗马尼亚…伊利耶
乌拉圭……达里奥·席尔瓦
土耳其……哈坎·苏克
乌克兰……雷布罗夫
丹麦……桑德

★附录 全部40支MASTER LEAGUE球队中英文名称对照

游戏中的原始名称	对应的真实俱乐部	英文名	简写
ULSTER	苏格兰凯尔特人	CELTIC	CEL
CONNACHT	苏格兰格拉斯哥流浪者	RANGERS	RNG
ARAGON	英格兰曼联	MANCHSTER	MAN
LONDON	英格兰阿森纳	ARSENAL	ARS
LIGURIA	英格兰切尔西	CHELSEA	CLS
EUROPORT	英格兰利物浦	LIVEPOOL	LVP
YORKSHIRE	英格兰利兹联队	LEEDS	LED
LAKE DISTRICT	英格兰西汉姆联队	WESTHAM	WHM
HIGHLANDS	英格兰纽卡斯尔联队	NEWCASTLE	NCS
VASCONGADAS	英格兰阿斯顿维拉	ASTON VILLA	ASV
CATALUNA	西班牙巴塞罗那	BARCELONA	BCL
NAVARRA	西班牙皇家马德里	REAL MADRID	MDR
ANDALUCIA	西班牙瓦伦西亚	VALENCIA	VLC
CANTABRIA	西班牙拉科鲁尼亚	DEPORTIVO	DEP
PROVENCE	法国摩纳哥	MONACO	MNC
LANGUEDOC	法国马赛	MARSEILLE	MSL
NORMANDIE	法国巴黎圣日尔曼	PARIS	PAR
MEDOC	法国波尔多	BORDEAUX	BDX
RIJNKANAAL	荷兰阿贾克斯	AJAX	AJX
NOORDZEEKANAL	荷兰费耶诺德	FEYENOORD	FYN
FLANDRE	荷兰埃因霍温	EINDHOVEN	PSV
MARCHE	意大利国际米兰	INTER	INT
PIEMONTE	意大利尤文图斯	JUVENTUS	JVT
LOMBARDIA	意大利AC米兰	MILAN	MLN
UMBRIA	意大利拉齐奥	LAZIO	LZO
EMILIA	意大利帕尔马	PARMA	PRM
TOSCANA	意大利佛罗伦萨	FIORENTINA	FRT
ABRUZZI	意大利罗马	ROMA	RMA
WESTFALEN	德国多特蒙德	DORTMUND	DTM
ANHALT	德国拜仁慕尼黑	BAYERN MUNCHEN	MUN
RUHR	德国勒沃库森	LEVERKUSEN	LVK
RHEINLAND	德国汉堡	HAMBRUGER	HAM
PELOPONNISOS	希腊奥林匹亚克斯	OLYMPIAKOS	OMK
BYZANTINOBUL	土耳其加拉塔萨雷	GLATASARAY	GTS
MARMARA	乌克兰基辅第纳莫	DYNAMO KIEV	DMK
VALDAI	俄罗斯莫斯科斯巴达	MOSCOW SPARTAK	STM
SELVAS	巴西瓦斯科·达·加马	VASCAO DA GAMA	VDG
MATO GROSSO	巴西帕尔梅拉斯	PALMEIRAS	PMR
PAMPAS	阿根廷河床	RIVER PLATE	RVP
PATAGONIA	阿根廷博卡青年	BOCA JUNIORS	BCJ



在《魔颤2》这款游戏中，STYLISH POINT是决定过关后能否取得较高评价的重要指标，同时也是获得各种大量ORB不可或缺的手段。所以，对于STYLISH POINT的具体评价方法非常有必要进行详细解说。

魔颤2

STYLISH POINT 详细计算方法

文/WE4

PS2	厂商：CAPCOM	发售日：2003.1.30
	类型：ACT	价格：7800日元	其他：——

STYLISH POINT的基本计算方法

动作类型	点数名称	内容	说明
攻击	敌人点数	打倒不同的敌人所得点数不同	基本上越强的敌人越多
	招式点数	使用不同的招式所得点数不同 连续使用相同的招式每次减50%	一般动作越酷的招数得点越高
	FINISH点数	消灭敌人时使用的招式点数增加5倍	使用相同的招式点数也会减少
回避	回避点数	回避的种类不同得点也不同 跳跃回避得点很少 回避会加在COMBO持续时间上	即将被击中的时候回避得点较高
变身	究极变身	只有DANTE变身才会影响点数	动作的时间会加在COMBO持续时间上

其他影响STYLISH POINT值上升的因素

基本得点	通常	FINISH	备注
远程普通攻击	10	100	远距离系
通常技	100	1000	COMBO斩击系
指令技	500	5000	配合方向键
特殊技	700	7000	三角跳斩等

变身种类	得点
普通变身	1000
究极变身	3000

敌人种类	基本得点
普通敌人	×1
中BOSS	×5
MISSION BOSS	×10

回避种类	时间充裕	普通	时间紧迫
跳跃回避	100	300	500
其他回避	500	1500	2500
无敌技	750	2100	3500

各种招式的STYLISH POINT上升值

DANTE

斩攻击	100
斩FINISH	100
跳斩	400
STINGER	500
HIGH TIME	400
空中KICK	100
着地时身体攻击	300
HAND GUN	10
RAIN STORM	50
HAND GUN特殊攻击	100
SHOT GUN	10×9
SHOT GUN特殊攻击	100
MISSILE	20
魔人斩攻击	100
魔人斩FINISH	100
魔人百裂突	100
魔人跳斩	400
魔人STINGER	500
魔人HIGH TIME	400
魔人KICK	100
魔人落地扫腿	300
空中ROUND TRIP	120
魔人枪	10
究极魔人斩	100
究极魔人斩FINISH	100
究极魔人跳斩	100
究极魔人直回转跳斩	100
究极魔人枪	50
究极魔人BEAM	100
究极魔人冲击波	200

LUCIA

斩攻击	50
踢攻击	50
斩FINISH	100
飞脚落	400
前转踢	200
SKY HIGH	400
空中踢	100
SPINNINGBIRD KICK	100
RAPID FIRE	150
扔飞镖	10
RAIN STORM	50
特殊投	100
DARTS	10
爆弹	100
爆弹冲击波	50
BOW GUN	10
魔人斩攻击	50
魔人踢攻击	50
魔人斩FINISH	100
魔人飞脚落	400
魔人前转踢	200
魔人SKY HIGH	400
魔人空中踢	100
魔人SPINNING	100
魔人RAPID FIRE	150
魔人飞行斩	50
魔人飞刀	10
魔人地面必杀技	500
魔人空中必杀技	200

所得点数与评价的关系

评价	点数
S RANK 5分	20000（20000以上每5000加1分）
A RANK 4分	15000–19999
B RANK 3分	10000–14999
C RANK 2分	5000–9999
D RANK 1分	1500–4999
E RANK 0分	1500以下

想获得较高的点数，其实核心就在于“不停地变换攻击和回避方式”。所以为了取得更多的STYLISH POINT，一定要将两名主角的各种连续技做到非常熟练地使用。

STYLISH POINT计算实例

以前回避成功避开即将要击中的攻击 2500

↓（维持时间内）

COMBO4连击攻击普通敌人 100+(100×1.1)+(100×1.2)+(100×1.3)=460

↓（维持时间内）

将其击至空中 500×1.4=700

↓（维持时间内）

FINISH敌人 700×1.5×1×10=10500



合计：14610点



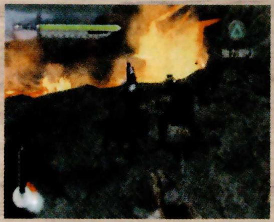
指环王·双塔奇兵

PS2	厂商：EA	发售日：2002.11.20
	类型：ACT	价格：6800日元	其他：——

基本战术和特技指南

文/SONIC





本次公开全部角色的基本技能，以及一些实用的战斗技巧，这些东西会在游戏中起到重要的作用，希望玩家在攻略的指导下通过魔戒的考验。

为了越过困难的旅程，传授两大基本战术

挡住敌人的攻击后再反击

防御的具体方法是当奥克接近并挥剑攻击时，玩家马上按□键（连按也行）。成功时会发出剑相碰的声音，此时玩家马上进行强力斩（△键）或○键→R2键的连续技打倒奥克。对付弓箭时要在弓箭快射到角色的瞬间前按下□键。





↑看见攻击动作后马上按□键。

←防御后马上反击，打倒奥克。一定要学会哦！

用强力斩破坏敌人的盾

奥克军团中某些奥克拿着盾牌，能防御住玩家的高速斩（×键）和弓箭。所以玩家看到这种敌人后先要用强力斩破坏掉敌人的盾牌，再用连续技一气打倒敌人。





↑→防住敌人的攻击后再用强力斩破坏他们的盾，然后马上瞅准空隙用连续技攻击！

全部角色技能完全公开！帮助您保护手中的魔戒！

这里列出了玩家可以控制的阿拉贡、雷格拉斯、吉姆利三个角色的习得技。（省去了角色一开始便有第1级技能）

角色	技能名称	等级	必要SP	指令	备注
阿拉贡	ラッシュアタック	2	3000	×○	用身体撞倒没有盾牌的敌人
	ライジングアタック	2	8000	（蹲下时）×	在起身时砍敌人给予伤害
	イシルドゥア・スイフトキラ	2	5000	××△	最后为强力攻击的连续技，对无盾者有效
	イシルドゥア・ウォーラッシュ	2	5000	×○R2	继续刺杀倒地的敌人
	野伏の怒り	2	2000	△（按住攒气）	强力的蓄力攻击，松开按键后攻击
	王家の力	2	10000	—	体力最大值提高
	ゴブリン杀し	4	4000	□×R2	化解掉妖怪的攻击后给予致命一击
	チャージアタック	4	4000	×○	从远距离撞倒无盾敌人（先要学会“ラッシュアタック”）
	イシルドゥア・デスチャージ	4	5000	×○△	继续刺杀倒地的敌人
	イシルドゥア・ガンビット	4	5000	×△××	对无盾敌人有效的快速四连击
	ローハンの弓	4	4000	L1→×	射出的弓箭的威力比初期装备的弓大
	イシルドゥアの力	4	10000	—	提高体力最大值（先要学会“王家の力”）
雷格拉斯	ラッシュアタック	2	3000	×○	用身体撞倒没有盾牌的敌人
	エルロンド・スイフトキラ	2	5000	××△	最后为强力攻击的连续技，对无盾者有效
	エルロンド・ウォーラッシュ	2	5000	×○R2	继续刺杀倒地的敌人
	エルフの怒り	2	2000	△（按住集气）	强力的蓄力攻击，松开按键后攻击
	ケルボルンの力	2	10000	—	体力最大值提高
	裂け谷の长弓	2	4000	L1→×	射出的弓箭的威力比初期装备的弓大
	ゴブリン杀し	4	4000	□×R2	化解掉妖怪的攻击后给予致命一击
	ライジングアタック	4	8000	（蹲下时）×	在起身时砍敌人给予伤害
	チャージアタック	4	4000	×○	从远距离撞倒无盾敌人（先要学会“ラッシュアタック”）
	エルロンド・デスチャージ	4	5000	×○△	继续刺杀倒地的敌人
	エルロンド・ガンビット	4	5000	×△××	对无盾敌人有效的快速四连击
	ロスロリアンの长弓	4	6000	□×R2	射出的弓箭的威力比“裂け谷の长弓”大（先要学会“裂け谷の长弓”）
吉姆利	ラッシュアタック	2	3000	×○	用身体撞倒没有盾牌的敌人
	バーリン・スイフトキラ	2	5000	××△	最后为强力攻击的连续技，对无盾者有效
	バーリン・ウォーラッシュ	2	5000	×○R2	继续刺杀倒地的敌人
	ドワーフの怒り	2	2000	△（按住集气）	强力的蓄力攻击，松开按键后攻击
	岩の力	2	10000	—	体力最大值提高
	鉄の力	2	10000	—	体力最大值提高（先要学会“岩の力”）
	ゴブリン杀し	4	4000	□×R2	化解掉妖怪的攻击后给予致命一击
	チャージアタック	4	4000	×○	从远距离撞倒无盾敌人（先要学会“ラッシュアタック”）
	ライジングアタック	4	8000	（蹲下时）×	在起身时砍敌人给予伤害
	バーリン・デスチャージ	4	5000	×○△	继续刺杀倒地的敌人
	バーリン・ガンビット	4	5000	×△××	对无盾敌人有效的快速四连击
	防御の咒文	4	10000	—	体力最大值提高（先要学会“鉄の力”）

霸王会社的惊世诞生!! 将游戏业界指向何方?! 合并事件始末!!

史克威尔 SQUARE · 艾尼克斯 ENIX 事件背后的 FACT 真相

◎平成14年11月，难以置信的消息流传开来——史克威尔·艾尼克斯合并!
◎起初我们只是把它当作一个笑话搁在一边，没想这却是不争的事实。
◎风格截然不同的两家游戏厂商合并了，日本的游戏市场出现的问题越来越严峻。
◎究竟史克威尔和艾尼克斯为什么非要合并呢？其原因和日本的游戏市场有着直接联系吗？

11月26日和29日的冲击性报道——合并发表会和中间决算会吸引了大批媒体的注意，那两天的会议有何内容？有没有影响今后业界的消息呢？

将工作的宁静彻底打破　一时不知所措

——11月26日上午

一则消息传到了编辑部，犹如一道晴天霹雳惊醒了我们。

"史克威尔与艾尼克斯合并"！令人难以置信，但是消息来自公共广播，事实确是如此。编辑部一直以来的消息来源都是各游戏公司亲自送来的，但是本次居然一点征兆都没有。随后我们通过某位熟人发来的FAX，得知两社的合并发表会将要举行。在确认了发表会时间和地点后，我们整装待发。

——记者招待会

15：00开始的记者招待会。我们提前30分钟到达并进入会场。宽广明亮的会场早已架满了摄像机，媒体重视程度可见一斑。招待会开始了……。

艾尼克斯的福岛董事长、本多董事长、史克威尔的和田董事长站在讲台上进行关于合并的说明。

说明的内容包括"虽然今后公司以艾尼克斯为名称，但是两社的合并是平等的"、"合并意向从去年10月就开始有了"、"合并是两社互相之间的补完计划"等。虽然两社的发言人讲得比较详细，但是内容上还是存在诸多疑点。比如说他们仅说了游戏市场乐观的地方，而促就两社合并的关键要素却没有透露。之后，记者提出了很多问题，发言人也做出了解答。

记："请问史克威尔和艾尼克斯的开发体制会如何调整？"**答：**"我们在还未考虑开发体制，现阶段维持现状。"

记："请问两社合并一事跟宫本雅史先生（史克威尔的股东）商谈了吗？"**答：**"合并的大概说了一下，具体内容没有商谈。"（和田氏）

开发体制维持现状就不说了，合并的具体事宜竟然没有和股东商谈太让人震惊了（注：之后便有了宫本氏要求重新规定两社股份比率一事）。另外，两社的合并情报保密得非常周全，致使两社的员工在得到消息后都不敢相信自己的耳朵。

实际上，两社的具体展望在11月26日举办的发表会上一点也没有表明。虽然出现了"引发创新"关键字眼，但是具体内容没有说明。由此，众媒体的眼球都转移到了将在11月29日举办的合同中间决算发表会上……。

——11月29日　中间决算发表

我们有预感，11月29日对业界来说将会是一个特殊的日子。《勇者斗恶龙8》在PS2上发售的消息已经传遍大街小巷，开发画面也公布了出来。中间决算会就是在这样的一个背景下举办的。26日没有说清的内容会在29日公诸于世吗？

18：00，中间决算会在一片庄严的气氛下开始了。会场比26日的会场更加宽广，前来的媒体也比上次多得多。史克威尔、艾尼克斯两社发表完中间决算后，转入了战略说明。

但我们的期待全部落空了。说明的内容尽是一些常识性东西——"我们的目标是成为世界第一"、"取长补短"、"巩固基盘"。但是，两社列举出来的数字是怎样计算的都没有表明，市场占有率、利润率、销售额都是一些模棱两可的数字。不过，我们不得不咋舌的是"游戏企划者才是游戏制作的命脉"这句话的道出。制作游戏的是企划者，企划者的重要存在性也就理所当然。但是，"好玩游戏就好卖"的常识已变得越来越不通用的如今，如何把游戏升华至商业才是真正的问题？其实我们也真诚地希望两社带来创新，才华横溢的企划者们做出好玩的游戏，然后热卖并创造出利润，然后有更强的企划者出现，做出未知的游戏……。

史克威尔·艾尼克斯的合并或许能够实现这样的梦想，应该能……。

史克威尔的历史，艾尼克斯的历史　两社带领着游戏业界前进，两社的从前是!?

史克威尔公司的历史

1986年	史克威尔株式会社成立
1987年	本部移往台东区 在FC上发售《最终幻想》
1988年	在FC上发售《最终幻想2》
1989年	设立SQUARE SOFT.INC.
1990年	本部移往港区 设置大阪开发部 在FC上发售《最终幻想3》
1991年	在SFC上发售《最终幻想4》
1992年	在SFC上发售《最终幻想5》
1994年	在SFC上发售《最终幻想6》 在日本证券协会登入股份
1995年	成立SQUARE LA.INC.(现为SQUARE USA.INC.) 废止大阪事业处
1996年	成立DEGI CUBE株式会社
1997年	在PS上发售《最终幻想7》 在PS上发售《最终幻想4》 成立SQUARE USA.INC.Honolulu Studio 成立SQUARE EUROPE LTD.
1998年	在PS上发售《最终幻想5》 成立SQUARE ELECTRONIC ARTS L.L.C. 成立SQUARE EUROPE LTD.
1999年	在PS上发售《最终幻想8》 在PS上发售《最终幻想6》 在PS上发售《最终幻想合集》 成立史克威尔visual work株式会社，史克威尔Sounds株式会社，史克威尔Arts株式会社，史克威尔Next株式会社
2000年	在PS上发售《最终幻想9》 在WS上发售《最终幻想》 在东京证券交易市场上市第一部股份
2001年	在PS2上发售《最终幻想10》 在WS上发售《最终幻想2》 吸收合并史克威尔visual work株式会社和史克威尔Arts株式会社
2002年	在PS2上发售《最终幻想11》 在PS上发售《最终幻想1、2》 在WS上发售《最终幻想4》 吸收合并史克威尔Sounds株式会社
2003年	预定和艾尼克斯株式会社合并

艾尼克斯的历史

1975年	成立株式会社营团社募集服务中心
1982年	开始艾尼克斯株式会社事业
1983年	发售电脑软件
1986年	在FC上发售《勇者斗恶龙》
1987年	在FC上发售《勇者斗恶龙2》
1988年	在FC上发售《勇者斗恶龙3》
1989年	合并3家关联会社，改名为艾尼克斯
1990年	在FC上发售《勇者斗恶龙4》
1991年	注入股份
1992年	在SFC上发售《勇者斗恶龙5》
1993年	在SFC上发售《勇者斗恶龙1、2》
1995年	在SFC上发售《勇者斗恶龙6》
1996年	本部从新宿区移至涉谷区 在SFC上发售《勇者斗恶龙3》
1998年	在GB上发售《勇者斗恶龙怪兽篇》
1999年	在东京证券交易市场注入第一部股份
2000年	在PS上发售《勇者斗恶龙7》
2001年	在GB上发售《勇者斗恶龙怪兽篇2》 在PS上发售《勇者斗恶龙4》
2002年	在PS上发售《勇者斗恶龙1、2》
2003年	预定和史克威尔株式会社合并

叱咤风云的两家会社，从两者的业绩上看都可以说是一直以来影响着日本游戏业，他们的脸色也是胜利的风向标。强强联合的结果也许就是牺牲更多的中小型厂商。

组织论及人才移动合并会给经营体制带来怎样的变化？重组、人才流出会发生吗？对业界具有敏锐洞察力的分析家和熟知业界内幕的人士谈公司合并所引发的种种现象

平林久和　株式会社インターラクト常务董事，游戏分析家。著有[游戏的大学]、[游戏业界就职读本]等著作。1962年生于日本神奈川县，毕业于青山学院大学经济系。



合并会给经营体制带来怎样的变化？重组、人才流出会发生吗？我们就这一问题请教了游戏业界分析人士平林久和先生（インターラクト株式会社董事长）。

“世嘉、万岱合并的消息传出时，业界的反应平平，本人也发表了平淡的评论。但是这次大家都看好史克威尔和艾尼克斯的合并，对股票市场也寄予了厚望。对此我觉得不是坏消息，但是下定论还为时尚早。世间有种看法，只要一起做就能做好。在股市上有个行话叫‘炒作’，不过这回炒作有些过头了。我是以平稳的眼光来看待这个问题的。”

史克威尔和艾尼克斯有着各自的社风，经营上也各有特征。平林氏说了解“凸和凹”是非常重要的。

“首先，两社的金钱支出不同。简单地说，艾尼克斯的腰包拴得很紧，换句话说叫吝啬，说明白那就是小气。公正地讲，艾尼克斯在经营上是很严格的。史克威尔就不同了。在游戏开发结束后，会给员工放3个月的长假，海外旅行的开销有公司补助。他们的员工拿的都是高薪水，经常可以看到员工开着宝马跑车进出公司。”

关于项目的管理，两社的作风也是截然不同。

“游戏是个很复杂的东西，它既有产品、商品的一面，又有作品的一面。游戏开发既有时间限制，又要追求高品质，忽视了哪个都不行。比如说《最终幻想》系列从不推迟发售时间，但《勇者斗恶龙》系列却总是延迟。史克威尔花钱大手大脚，管理项目却极其严格。为了如期发售，上司经常督促甚至训斥员工。可是艾尼克斯就总是爽约。抠门的它在项目管理上很松，限期内制作不出高品质的游戏可以靠推迟发售时间来弥补。”

除此以外的不同是，史克威尔的开发完全内部化，员工自己开发游戏。艾尼克斯是接受外部订约，请外边的制作小组开发游戏。

“这就是不同点。不同的地方能运生出好结果，即便不好也没有人在意。关键是我们对两社的不同清楚不清楚。为了保留各社的优点，他们会采取何种管理手段才是问题。”

也就是说，史克威尔·艾尼克斯的经营形态今后怎样确立将影响他们的开发体制。是要游戏品质，还是如期发售，无论哪条都对玩家非常重要。以后的游戏开发体制倒不必大动干戈地进行全员表决，可以根据具体作品来决定是自己开发还是请外部小组制作。不管怎样，这对本社员工还是外部开发小组来说都是关系到生活的问题。

据平林氏说，两社员工对这次合并反应良好（至少不反感）。

“我觉得两社合并的消息在全世界造成了轰动，员工应该不会感到厌烦。每个公司的员工都有自尊心，当然，越强的公司员工也就越高傲。像日本兴业银行和富士银行合并，前者还老大不愿意呢。但是史克威尔和艾尼克斯就没有互相轻视的情况发生。世嘉·万岱合并时就闹得沸沸扬扬，万岱的员工极其讨厌和世嘉员工一起共事，于是他们举行了联名上书，抗议这次合并。结果两家的合并泡汤了。”



接着让我们来看看职员的待遇会怎样？也就是看看会不会发生企业结构重组、人才流出、人才移动。内部的情况到底是怎么样的呢？

来自岗位上的声音——游戏公司职员A

“史克威尔公司和其它游戏厂商相比，薪水高出了一大截子。即使公司自己出现赤字，也绝对不减职员的薪水。为什么不能减薪水呢？答案请看看《FF》系列就知道了。制作出这样美丽的画面就值这么高的薪水。史克威尔拥有的技术力占有压倒性的优势，其它厂商根本模仿不来。所以在它那里工作的职员自然就享受高薪待遇。”

日本的企业的结构太死板，包括史克威尔在内。如果史氏员工想去其它游戏公司工作，即使不要求那么高的公司，实现起来也是相当困难。

“我的一个外国朋友曾说，日本企业和国外企业的作法从根本上不同，思想也不一样。国外企业之间存在合作。即便是STG也使用着相同的引擎。在日本那就简直是天方夜谭。日本的技术合作和国外性质不同。日本的连携指的是员工辞职后把所学到的技术发挥到新公司。新人是不可能的。”

在没有技术合作的日本，人才交流可望而不可及。国外，特别是美国，技术合作发达，很多企划者（制作人）都自己创业，兼顾经营者和营业者。在日本，想自己制作游戏就要有自己的技术，创立一个能迅速根据形势做出调整的公司相当困难。国内存活的小公司挑不出几个来。

“我有个朋友在史克威尔担任画面开发，他现在感觉很茫然，不知道今后该如何是好。现在人才济济，开发小组就是辞职了也无处可去。

外界都认为合并后不是减薪就是进行重组，但实际上留下的路只有辞职了。虽然只是想象的情况，但是这个可能性还是很高的。就算跳槽到别的公司，那《FF》的画面小组很有可能找不到投身之所，因为他们的身价直逼好莱坞。剩下的就是淘汰不行的员工了，不得已啊。”

听起来好像都很悲观，但也不全是坏事。进行大规模的重组，业界将感到巨大的震动。或许业界由此焕发“再生的力量”。从好的意义来说，人才的淘汰会带动业界的全体发展。

“因为爱才磨练”，从A氏的话语中，我们期待这次的合并能搞活整个游戏界。



↑钱堆出来的游戏，钱堆出来的制作人。每一个动作，每一个表情，都是金钱。

日本外的故事

艾尼克斯可以说是挺进中国游戏市场的先驱，它的《魔力宝贝》在中国有着众多饭斯。大多数中国玩家认为艾尼克斯是“Q版2DRPG”的拿手厂商，尤其是10岁至20岁的年轻人更是趋之若鹜。拉拢那么多女玩家艾尼克斯更是功不可没。

中国这几年的网络游戏在如火如荼地发展着，各家厂商都想在这个领域上分一杯羹。中国的游戏环境也从电脑游戏开始正规化，电信事业也开始被带动。拥有众多“魔力”会员的艾尼克斯在网络运作上积累了一定经验，史克威尔可以从中借鉴不少。

《FF11》和今后很多游戏没准就会出现在中国游戏市场上。随着中国2008年奥运会的临近以及入世，这片市场孕育着无限的商机。



↑中国网络市场的庞大，令日本厂商笑逐颜开。

SQUARE · ENIX诞生！探求两社合并的真意

「1000万销量厂商」登场



为求得生存放手一搏 勇者与幻想公司

“要想在次世代的游戏事业成功，现在的时期是最恰当的。虽然我们现在不合并也能在激烈的业界下生存下去，但是为了满足数年之后的玩家，那么现在就必须保持攻势姿态。”史克威尔社长和田洋一。

“当今的社会，玩游戏的手段变多了（手机和电脑），我们想提供高品质游戏。”艾尼克斯社长本多圭司。

“合并会给业界带来良性影响,本人双手赞成。”艾尼克斯会长福岛康博。

从这些重量级人物的话语中能感受到强烈的求生欲望。

就像福岛会长以前说得那样，“伴随着主机的高性能化，业界的利润在逐渐减少”。现在的游戏厂商对两个问题可谓是伤透脑筋。一是市场的萎缩带来销量的下降（销量减少→销售额减少），二是主机的高性能化带来的制作成本上升（成本增加→利润减少）。加之大作很有可能离预想相差太远的变数存在，想靠一两个自己心目中的大作已不再保险。宽带（高速大容量）时代迫在眉睫，各游戏厂商必须制定政策适应之。结果，想要找到活路就只有进行经营改革和提高企业效率。

合并要旨

合并日期	2003年4月1日
合并方式	艾尼克斯继续存在，史克威尔解散
合并比率	艾尼克斯0.85株等于史克威尔1株
新商号	SQUARE · ENIX
代表人	会长福岛康博（现艾尼克斯会长） 社长和田洋一（现史克威尔社长） 副社长本多圭司（现艾尼克斯社长）
资本金	69亿4000万日元
总资产	855亿日元

强者联合的优异性

期待中的合并效果为：①强强联合带来的规模大的优点；②长短处的互相补完；③业绩、经营的安定化；④次世代游戏的对应等等。

首先来谈谈第一点。两社的软件阵容极其强大，总销量超过两百万的作品共有18款！业界市场份额达15%，超过了任天堂的14%。市场份额的扩大意味着发言权的增大，和SCE、任天堂能求得同等立场，同他们的专利协议或是游戏制作上站在有利位置。“希望和诸位平等对话”史克威尔的言论意味深长。

取长补短。艾尼克斯可以借助史克威尔的名牌效应、流通渠道来拓展软弱的海外市场。史克威尔可以借助艾尼克斯在国内的直接销售能力来提高本社的利润。

第三点是最明显的。两社以前发售自己的招牌游戏时，都避免和对方的大作撞车，而且一旦撞车那大家的销量可能都会受到影响。现在好了，两社可以事先协商，在最有利的时机分别推出自己的游戏。

次世代主机的亮点可能不会在机能上做文章，网络游戏将是大家瞄准的蛋糕。在中国市场已有打拼经验的艾尼克斯配上高新技术的史克威尔，可以想象将来会有多么强大。

评价不一

那么业界对两社的合并持什么看法呢？首先惊喜的要算股市，合并消息刚公布，两社的股价就急速飞涨。一时间，股市对两社的合并好评如潮。可是没过多久，两社的股票便止步不前了。

“两社合并带来的好处虽然很清楚，但是将来的游戏市场未知要素太多了”（某大型证券），“1＋1未必等于2”（一般评论家）。最近的合并案不少，各家公司的方法是进行人员、设备的统废合等“看得见的成本削减效果＝利润提高”；而史克威尔·艾尼克斯的方法是削减固定费，效果不明显，处于不利位置。

史克威尔·艾尼克斯的“合并狂骚（疯狂喧闹）曲”
大型合并的幕后是谁在操纵？从多处来源追击真相！！

合并发表日为26日，但是发表日之前，两社的股票都升值了。从12日至发表日前一天，史克威尔的股票连续10天升值。这阵子更是上涨了50%。艾尼克斯的股票从18日至发表日前一天上涨了10%。一时间，“Insider Trading（熟知证券市场内幕的人做本公司的股票买卖）”的谣传闹得满城风雨。史克威尔的和田社长对此进行了全面否定：“这次的合并几乎全由本人运作，情报管理甚是严密。近期的股票升值是由于以前回落过低，业绩好转的表现。”

Insider Trading事件多如牛毛，前有911事件前美国的股票卖空悬案、后有某通信公司职员的私下买卖股票事件，要都列举出来恐怕说道大后天了。



史克威尔这一段时期坏材料不少，比如26亿日元的坏帐，不公开网络游戏的利润等事实。虽然某些材料表明史克威尔在中间期会出现财政黑字,但“那只是预想范围内”（某大型投资公司）。10天内上升50%太欠说服力。

还有一条消息虽不值得惊叹但是属实——“南梦宫遭了两家的白眼”（某内部人士）。

史克威尔、艾尼克斯、南梦宫三家的股东们曾于去年4月开始频繁会晤。可是，街机业出身的老店南梦宫与另外两个以家用机为主体的史、艾怎么也对不上胃口。顺便提一下，最近有传闻称南梦宫和羽田区（世嘉总部所在地）附近的一家游戏厂商要合并，但没过多久传闻便消失了。

“主导合并的是和田与野村证券”（证券相关人士）。

近年来，证券公司和游戏厂商的经营变得密切起来。羽田附近的某游戏厂商和野村证券的蜜月世人皆知。这几年煽动业界开发网络游戏也是野村证券的举动。

野村是史克威尔在证券市场上的老伙伴，和田社长也是从野村证券出身。精通财务的和田与野村在史氏的经营上竭尽全力，这回的合并可以说是最后的杰作。

最大的疑点是身为发行商的艾尼克斯为什么会同意这个合并案呢？有人认为艾氏不能保证DQ系列永远是一颗摇钱树，自身也感到了危机感。这种说法不无道理，因为有个背景便是，DQ的主要

程序员山名学（艾氏的骨干）跳槽，与任天堂共同成立了一家投资公司。对艾氏来说宛如晴天霹雳！从此，艾氏便一直想把游戏开发厂商直接揽到麾下。

“1000万销量厂商？不难呀！”（零售商）。

仅看前期、今期的单纯合算确实了不起地超过了1000万。问题是《DQ8》的下一期投入很难想象。

“和宫本雅史先生经过大概协商后将合并一事放进议程”（史克威尔·艾尼克斯）。

在两社合并的消息发表后，一则匪夷所思的消息传来。拥有史氏4成股份的宫本雅史要求史克威尔经营者重新调整两社间股票交易比率，理由是史氏1：艾氏0.81株的比率“低估了史克威尔的成长”。如果不遵照他的要求，那么宫本将在决议合并的临时董事会议上投下反对票。其实原先的合并比率已经发表一个月了，为什么经过那么长时间宫本才开始感到不满呢？“总之，这一个月里宫本先生肯定和两社之间发生了什么”（业界人士）。

旁人眼里，这场闹剧将越来越有意思。如果宫本的蛮干（笑）得逞的话，那么合并比率将变成史氏1：艾氏0.85株，对史氏有利。和田社长说：“宫本先生好像心回意转了”，并用微妙的语气称“总算解决了一件事情”。总觉得两社的合并不会一帆风顺……。

不要被百万大作的甜言蜜语蒙骗!! 史克威尔·艾尼克斯真的具备所向无敌的开发能力吗? 与两社合并相关的发表会开了不少，其间出现了很多关键词汇。这些词汇的矛头指向哪里呢?

●Innovation Magic（创新魔力）

在两社的合并发表会上，我们首先听到的词汇是“innovation”。字典上的意思是“改革、革新”。对“为了引发革新而进行合并”这句发言我们给予充分理解，但是在没有公布任何实施手段的情况下，再大的豪言壮语也欠说服力。和田社长在发表会上的这句宣言没有任何具体说明，始终只是一个抽象的理论。结果，媒体对此现象的推测有两种，一是两社根本没有“引发革新”的具体政策，二是两社还不想过早公布。两社的暧昧发言引得不光是游戏界媒体不满，甚至经济杂志和一般杂志也是怨声载道。

●百万大作

“引发革新”频频曝光，甚至把另一个关键词汇都压了下去，那就是“百万大作”。FF的史克威尔、DQ的艾尼克斯可以说是描绘两家优势的最好字眼。两社的合并可谓把两大优势发挥至极点。两社曾经气势汹汹地说道，我们拥有11款超过百万的大作。但是我们可以给它加上一个“曾经”两字。在业界紧缩的今天，想卖出100万大作已不再简单。今后还能不能制作出百万销量的作品将是个大大的问号。我们还可以加上“一部分”三个字。即两社的系列作品并非款款超过100万，某几代或许达不到这样的数字，说不准就在下一代上。

2002年，史氏发售的游戏没有一款销量超过百万的作品，卖得最好的是《王国之心》，超过了80万。艾氏在2002年又捧红了几个游戏，像《特鲁尼克的大冒险3》、《勇者斗恶龙怪兽篇1、2》，但是《DQ》的名牌效应不能否定。也就是说，有了FF和DQ，两社才能勉强过关。问题是超大作不是说出就出的，这两个游戏的开发周期超长。特别是艾氏从《DQ6》到《DQ7》共用了5年的时间，开发费用涨了好几倍。游戏不发售就永远不会赚钱，这么长的周期内，用于开发的费用其实都是从别的“小”游戏挪出来的。所以，开发超大作的时期里就算有再多的热销游戏也只是为了填满开发需要的资金。

再来谈谈两个超大作掌握在一家厂商的影响力吧。FF和DQ的发售时间应该不会在同一时间撞车。开发周期的互补解决了上面提到的资金问题，也就是说这个超大作的开发资金会由那个超大作的利润来填补，其它“小”游戏也就变成了收钱的工具。其次，对流通和专卖店也有影响，其工作量涨了1倍。最重要的是，两款能左右主机销量的游戏被攥在一家厂商的手里，今后他们给谁提供这两作将牵动着各硬件商的心。真可谓几家欢喜几家愁呀！

这次，两社谈及超大作表面上是向世人展现其卓越的开发力量，但其真正用心却是向流通、专卖店、硬件商强烈地自我表现。

曾有位专卖店老板说，当电视上出现了《DQ8》的广告时，自己就好像被艾尼克斯·史克威尔严厉地训斥，“广告都出了，还不快做准备！”。看似笑话，但细想起来已是不争的事实。超大作掌握在一家游戏厂商手中，这对游戏界、RPG游戏会又带来怎样的影响呢？

●制作力真的无坚不摧吗?

史克威尔·艾尼克斯的游戏制作力真的那么无坚不摧吗？确实，评价FF和DQ已不能停留在百万大作上了，应该二百万大作才对。但是两个大作能够代表其它作品的水平吗？请大家看看下面的表格。

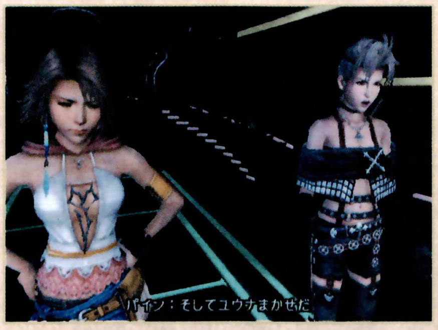
2002年史克威尔发售的游戏

平台	游戏
PS2	最终幻想10 国际版
PS2	王国之心
PS2	日美职业棒球 FINAL LEAGUE
PS2	最终幻想11
PS2	无尽沙加
PS	最终幻想1、2
WS	半熟英雄
WS	魔界塔士·SAGA
WS	最终幻想4
WS	前线任务

2002年艾尼克斯发售的游戏

平台	游戏
PS2	格兰蒂亚X
PS2	格兰蒂亚2
PS2	いただきストリート3
PS2	我就是监督！Volume.2
PS2	成为日本代表选手
PS2	続せがれいじり
PS2	巨人赛车
PS2	特鲁尼克的大冒险3
PS	勇者斗恶龙怪兽篇1、2
GBA	Snap Kiss
GBA	武士成长 樱国冒险





2003年4月1日 霸王会社诞生! 日本游戏业的不安感加重化 强强联合的游戏厂商 会对业界整体结构产生怎样的影响?!

小常识——软件四巨头：SQUARE、ENIX、NINTENDO以及SEGA，在日本游戏业界被称为软件四巨头，如今SQUARE与ENIX合并，四巨头之说也不再成立。

WWW.NINCLUB.COM
game@gameach.com

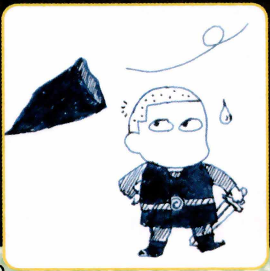
闯关族的家

五彩缤纷的游戏生活　妙趣横生的玩家心得

Vol.107

最近重新翻出了几年前推出的摇滚唱片，再次感受许久未有的感动。不知道被我们所熟悉的中国摇滚哪里去了？短短十几年间，发生了太多的变化，但对于摇滚来说，时间却不是在向前走的。

游戏这个圈子说起来不大，问题却不少。最近又听说有些相关展会要举办，虽然不知意图何在，不过现象



● 本期真是苦了几位编辑和作者，大量超大作都赶在了杂志结稿日推出，为了能够及时献上最新游戏的攻略以及研究，派上任务的同事惟有不眠不休了。在此向这些双眼泛着红光的兄弟们致敬。

● 真三国3真是超级好玩，最近除了樱大战外，整个人就完全被吸进去了。GC虽然还有银河战士，但为了能跟得上大家的话题，还是先优先PS2吧（笑）！



● 确认！PS2行货终于将在今年秋季推向中国大陆市场，虽然还不清楚具体的型号以及会有什么优惠活动，但总算是有了消息。还没有买机器的玩家就再忍一忍，今后再也不用担心机器的质量以及售后服务问题了！

● PIKMIN2终于公开画面，兴奋！听说本届E3展上任天堂将有大量新作品展出，此时心里已经急躁开了。最关心的“M赛车”、“火狐”也都在本届参展的游戏之列，想来到时候又会有大量新画面来冲击我们的眼球。距离5月还有段时间，忍耐到极限吧！

● 老话说：春困秋乏。果然应验到风林的身上，虽然放了春节大假，休养充足，但仍旧整天犯迷糊。加上天气热了起来，一到中午这劲儿就拿不住了……

● GLAY的演唱会DVD有的卖了，风林有幸第一时间看到。虽然里面的内容有些删减，不过却加入了一些幕后的内容，很精彩。

● 托朋友福，拿到了《英雄》DVD。虽然对影片是没什么评价，但对国内目前的DVD包装却有相当的看法。说实话，像《英雄》这样票房过亿的人气电影DVD的包装从封面设计到盒子质量，都不如盗版。虽然正版本身价格不高，但有什么理由让人们来花多一倍的钱来买你呢?





新主机破壳诞生 厂商的破产恶梦

距离2005，还有两年。

新主机的消息每天都在更新，每天都有新的传闻冲击着每个人的心。虽然我们应该着力于PS2的游戏，但新主机的消息就像美伊战争一样令人坐立不安。

如果PS3的性能可以超过先行主机100倍，不！10倍的话，那么就足以了。

从上个世纪开始，新硬件的强大性能就已经拖垮了很多的中小厂商，不知道今后那些吸食业界残汤剩饭的企业还能否坚守自己生存的缝隙。

如果托新主机的福，真的实现了“即时CG”的动态画面，不知道对于业界来说是好事还是坏事，起码对厂商来说绝对是可怕的。开发的成本会使每款游戏的成败来决定厂商的生死，这样的投入与未知的“零”回报，风险系数是多少就无须多说了。

画面的追求是无止境的。

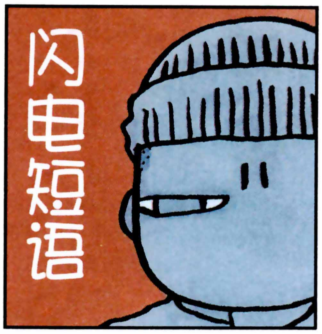
硬件的发展推动着软件开发费用的上涨。如果说“拟真”将是一个无底的投资深渊的话，那么找到其他的开发方向就成了目前当务之急。

杞人是多余的，但没有杞人就失去了很多话题。

闯关家族

VOL.1 轮蹄危机 ④





闪电短语

■这次来信的目的是想说说有些PS碟能当CD放入VCD中当CD听的问题。想必有些PS碟能当CD放大家都知道吧，但能有耐心去一一试出的可能不是很多吧，而我就从我的近200张碟片中试出了一些，希望能公布出来与大家共享，它们就是：怒首领峰、月下夜想曲、实况胜利十一人系列、吞食天地2、三国志5、DDR系列、天诛忍凯旋、龙骑士传说、WONDER3、武藏传、响尾蛇2、XI、天草降临、玩具兵3D、战争游戏、装甲指挥官2、ONE、晶兵总动员、T开始的物语、钢铁风云2、铁拳3、豪血寺2特别篇、FARLAND STORY。现在就只发现了这么多，其中强烈推荐豪血寺和WE2000。**（四川 李宏）**

●其实当年SS上带音轨的碟子更多呢！而且收录的歌曲也非常全面。PS就比较少一些，个人很喜欢“COOL滑板2”的美式音乐，另外好像“铁拳2”也有歌听的。游戏中收录音乐最全的应该是DDR系列，虽然歌曲并不是完整的，但总比买CD要实惠得多。当然，要想听游戏中的完整歌曲，还是去买原版CD来得过瘾。

■电软改版也有一段时间了。但不知道是不是我的错觉，感觉攻略部分多了很多。吾辈不是不能爆机，只是有时候对一些隐藏要素有些头痛。感觉上比较喜欢游戏研究所，有过好几次因为一个隐藏仲间重玩一遍的经历。当然这只是我个人意见。最后一点，我觉得现在电软的出版时间是不是一直在变动啊，忽早忽晚的。**（FROM SHANGHAI的一二三 四郎）**

●现在杂志页码非常充足，我们也曾经考虑过增加新栏目，但有些内容的增加并不受玩家的欢迎，因此我们也一直在检讨。而攻略方面为了能够满足更多玩家的需求，量方面是大了一点。我们在回函卡上也作出了调查，希望读者能够及时填写，这些内容将是我们今后制作杂志的方向。

■近日听说国产32位主机问世，在了解了其性能后不禁失笑。这哪里是什么游戏机？我认为，至今中国惟一的国产主机只有A'can（似乎这个名字已是游戏业中古董的代名词了）！原因很简单，A'can有其自身的软件开发，而没有专用软件开发支持的东西，能叫什么游戏机？如果以为做游戏机和做VCD什么的机器一样，仅仅只是开发一种“器质上的”播放工具的话，那就大错特错了！因为作为一台成功的游戏机，其软件的价值是远远高于游戏机本身的！

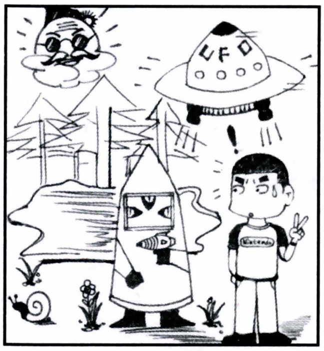
依我看，它们充其量只能说是一台做得很像游戏机的运行着PS模拟器，和XX解霸的PC而已！没有什么值得骄傲的。**（Jekyll）**

●A'can风林身边就有一台编辑部的藏货，虽然没有游戏，外形也蛮有超任风，但从硬件性能到软件内容，皆为国人自创。最近又听说某机器可以兼容PS、SS，不过风林未见到，所以也仅仅停留在道听途说的阶段而已。

■俺是一名高三学生，唉！紧张的学习生活……好在有《电软》，能不时地滋润一下俺那颗干渴的心。现在全彩了，家里也像个样了，很不错啊！努力吧！上期广东的马晓斌说到：“这一期新增的手机铃声我太太太喜欢了。”根据俺多年来学习语文的经验，此句有歧义：是他老婆喜欢？还是他喜欢？

前几天俺哼着福彩的宣传歌“福彩啊福彩，买了白买……”来到投注站，准备再一次为祖国福利事业的发展添砖加瓦，买了一注，结果中了巨奖——500元，高兴！但没敢吱声，否则十八口子出去撮顿好的，恐怕还得倒贴！俺班那些哥们儿饭量都巨惊人，上次吃自助餐，把人家经理都吓出来了……于是只能自己偷着爽，500元啊！寒假入手WE6F，再给俺的黑色GBA加上背光！。**（山东张意）**

●张读者好手气啊，风林最高才中过50元的小奖，彩票倒是没少买。最近也渐渐失去了信心，还是踏踏实实回到工作上，先喂饱肚子再去幻想些什么好了……



■现在电软越来越红了，真高兴。让人在一样的世界感受到不一样的东西。这是电软的好处。但有人问你：为什么喜欢游戏？你如何回答？好玩？不是吧……我从FC到现在一直坚持玩游戏，认为玩游戏的人可以分为几种：1、打了几分钟就不打了；2、找完游戏所有东西；3、感受游戏的灵魂。每一个游戏都有不一样的魅力，并不是只玩而已，想着FC的很多游戏，眼泪中充满感动，现在的游戏很多只有观赏性，没有其他价值，这是当今游戏界最大的问题。我想问一下风林你，圣斗士冥王篇在哪里可以下载？最近的好游戏很多，请说我该买哪些正版？我有1500左右。混沌军势和魔颤2哪个更该买正版？不吃饭都要买电软，而且还有点心吃，怎能不动心？**（感受游戏的灵魂）**

●按照上面这位朋友的分类的话，风林应该是属于第一类（笑）。很多游戏都是浅试即止，遗憾啊。如今游戏所要花费的时间越来越多，即便是一款动作游戏，比如“魔颤2”，也费了风林50多小时（当然，力争圆满啦）。RPG就更别提了，“宿命2”仅仅打穿了一遍（27小时），虽然还有再玩的欲望，但……游戏推出的太快了。本期已经开始练习“真三国3”，又是一款相当耗费时间和精力的游戏，幸亏有台湾版的提前发售，否则与27号发售的其他游戏赶在一起就真的痛苦至死了……

1、日本原价是7800日元一套，每套两集。国内也有DB的，但是具体下载就不太清楚了；2、值得买的正版（PS2）有“樱大战·热血青春”、“星海传说3”、“真·三国无双3”、“真·女神转生3”、“FFX-2”以及“VF4E”；3、“混沌军势”是CAPCOM在PS2上推出的最新原创动作游戏，由于在制作本期的时候该游戏还没有推出，所以没有多少把握，还是留意下期编辑点评的评论吧。

■2003年2月1日，农历年初一，与爸妈，阿姨，还有三两个姐弟一起上街凑热闹，当他们停在一间时装店看衫的时候，我和姐弟们便溜到隔壁的书报摊。看见了贵刊Vol.105，便好奇地买下来了。之后，便不能自拔地爱上了贵刊，像是闯进了自己梦想的一片天空。以上是本人结识贵刊的经过，十分戏剧性，但确是如此。

言归正转，对于贵刊是如此一份丰富人们生活的杂志，游戏界中的地图，读者的参与是必不可少的。但对于贵刊如次多的栏目，大部分的栏目都缺乏明确的指引。例如：天师科普园地，龙哥热线等。或许老读者们对于这些了如指掌，但总不可能没有新读者的加入(你们也不希望如此吧)。所以希望每个栏目的Logo中都能细细地刻上一个E-mail或寄信地址，或许那就是封底右边的通信地址，但也希望刻上。尽量做到清晰明了，不要让读者半摸不着头脑。到时，我猜一定有更多读者的来信来稿，贵刊与读者的沟通一定更亲密。**（一读者）**

●这位读者说得没错，其实编辑们已经这么做了，相关栏目如果有自己的邮箱的一定会公布的。如果有投稿意向的读者找不到联系地址的话，可以发到目录页信箱。当然，如果相关栏目有自己信箱的话，还是投到相关栏目最好，这样编辑处理起来才能更有效率，对来信进行及时的回复。本栏目信箱game@gameach.com。

透视兼容机本体

首先要说明的，这些PS兼容机并非真正的兼容机，它和几年前新天利的SEGA MD CD兼容机不太一样，当年的新天利是在拿到SEGA授权的情况下,以MD CD设计图纸为蓝本，从新设计制造出的游戏VCD，其中主要解码芯片技术也基本是SEGA公司提供，所以它可以算得上是MD CD的兼容机。而今这些可以兼容PS的VCD、DVD，并不像新天利得到SEGA授权那样得到了SONY的授权，他们的主要芯片和设计也没有遵循SONY的标准，其机理和PC上的模拟器基本相同，在这些VCD、DVD机里所用的CPU好像是intel的（记不太清楚了，技术方面的东西只看过一遍，而且不是很细），走线设计完全是独立完成的，在机器内部集成有闪存，模拟软件就是固写在闪存上的（相对固写）。也就是说这些机器也就是一台PS模拟机。

接着说一下关于不用记忆卡就能记忆的问题，前面提到了在这些机器内部有固写着PS模拟器的闪存，无卡记忆也是通过这些闪存实现的。光是一个模拟器并没有完全占有闪存空间，即使占有了，也可以通过扩充闪存芯片来扩展出这部分存放记忆文件的空间（毕竟现在闪存的成本非常非常低），这样一来,表面上是提高了技术含量，可以不用再多花钱买记忆卡了，其实是体现了生产厂商的技术实力不够，没有能力在其产品上设计出扩展功能，而且内置记忆的最大缺陷是玩家们不能够拿着记忆卡将自己的游戏战绩拿到朋友家去秀了,这样也减少了一部分游戏的乐趣。

最后说一下速度和兼容性，速度比PS稍慢一些，总体来说兼容性很一般，目前在一千多款PS游戏中只有六百多个能完全模拟，其他的部分能够看个片头，剩下的就是完全无法运行的了。不过这个问题可以通过软件来解决，前面说过这些机器的模拟系统是固写在闪存中的，而稍微有点计算机常识的人都知道闪存是可擦写的，前面之所以说是固写，是因为用户本身并不能对这个含有模拟的闪存进行擦写操作，这样设计估计是考虑到了使用的稳定性。但是通过厂商提供的升级软件，可以实现对这些闪存的擦写操作。这样，一旦有新的模拟器出来，用户就可以通过厂家提供的升级光盘对机器进行升级。根据模拟器版本的不断提高，相信对PS游戏的模拟程度也会相应上升，但是有一点，VCD模拟器不像PC模拟器，在PC上有很多的模拟器爱好者在不断的钻研模拟器技术，这样PC模拟器的更新速度很快，而这些厂商因为所用系统和PC并不兼容，不会说是将PC上的模拟器拿来就可以使用，他们往往需要自己去开发这些模拟器，一个人始终不会超过十个人，他们的开发速度也可想而知了。

以上这些是我对这些国产“游戏机”的一些粗略了解，这些国产的设备,除了能玩部分PS，还能看VCD、DVD，哪一天DVD的模拟器升级到能够支持PS2了也说不定，买与不买还是取决于玩家自己了。

读者：丑丑老头子

来自一个理科生的鸡肋之作

山东 卢萌

天边的一团晚霞，粉粉的晶莹，正如我手中握着的粉色GBA，令我感动又不失高雅。桌上静静的咖啡，腾着热气的液面，平滑得让人想去触摸。这已是第六次丧命了，真扫兴，西蒙又站了起来，正准备复仇，画面"噗"（至少我认为是这种声音）一声缩成一条线，Power指示灯只闪了一下便从粉色的机壳上消失了，只留下黑黑的一个洞，My God!我抬起昏昏的头，扶了扶眼镜，视线撞在桌面那一堆子弹壳似的电池上，心中忽然有种失落感——这是一个人玩游戏惟一的缺点，不过我蛮喜欢这种感觉的，至少比趴在一堆Physics、Chemistry的总复习题中强得多。桌上一本旧的《电软》，封面上的尤娜露出女人少有的笑，虽然是个多边形的人物，但她的眼神并不空洞，像王菲那高悬于云端空灵的声线一般美妙。望望远处的天，呼吸着阳台上还算新鲜的空气，有种释罪感，脑子顿时轻松了许多，索性放下手中的GBA，放心的在脑中涂鸦。

业绩卓著的SONY，大众口味的任氏，资力雄厚的微软，三足鼎立的时代拉开了新一轮的游戏界大格斗，谁主沉浮，当局者迷，却是我们这些乏乏之辈所不能预料的，我爱的是游戏本身，纯粹的游戏，但又不排除稍稍了解一下业界的现况。作为一个标准的东方游戏人，我的心是属SONY、任氏的，极度排斥PC游戏却又和死党挑战CS，这是种叛逆的游戏心理，和多数玩友一样向往樱花纷飞的扶桑小岛，却又怕日本的现状令我失望。其实，作一个中庸的游戏叛逆者也不错，至少个人色彩不是很浓，像SONY派、任天堂派那样，整天吵来吵去的，tootired！穿过玉米地，你总找寻自己认为好吃的玉米，别的也要遭蹋吗？不见得SONY人不喜欢活泼的马里奥，任氏子弟不爱可爱的多罗吧。

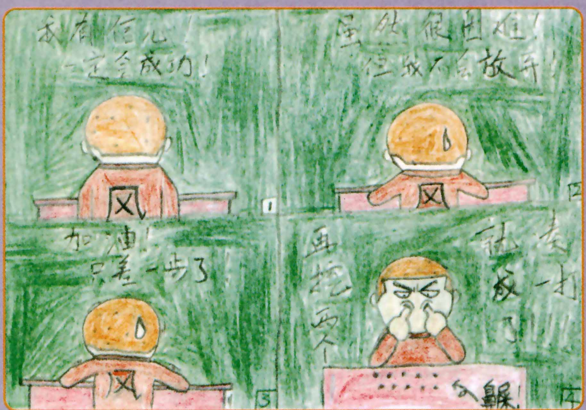
……咕咚……

咖啡真苦，忘了放糖，一丝麻麻的苦。确实是的，六月流火，只在一搏，像我辈等被学业束缚，何来甜。回首往昔，曾记否：躲在家中玩GB，拿着电软找乐趣，深夜传来打机声，不知是索尼还是GC。残念，站在十八岁的尾巴上，面对着多彩的人生，发一声感慨，怎一个苦字了得。几次作梦，总是和亲爱的莎花决别在古堡的断桥上，又几次被失足跌下的绝望感所惊醒，几次在梦中与最终BOSS——考卷。千兵卫决一死战，现实中又要苦中寻乐，为以后能有美好的人生流程奋斗。曾经和Jill乘飞机逃离浣熊市的激动，曾经受squall与Rinoa爱情的感动，曾经在Frenzied Metals EX中连挑数辆战车的兴奋，好像断了线的风筝，找都找不回来，不知是被游戏中众多的强化感觉压迫的麻木，还是被学习占去大脑太多空间的扭曲，总之……咕咚……真苦。

年轻的日子还在进行中，时间像吞噬大饼一样吞噬着激情的岁月，带走了我们一个又一个的梦，谁会像樱木花道那样歇斯底里的叫着："我是天才！"谁又会像永尾完治那样放弃的如此洒脱，然而，倒不如面对现实，面对生活；面对将要发生的一切。望着远处的夕阳，想象着"魔盒"上的绿宝石，心中涌起一股微软的"霸气"，我要胸怀十二分Bush打伊拉克的"大志"，带着不亚于路飞进军Onepiece的伟大决心，学着风林的话，用周猩猩的调子说："迎头赶上就是了。"

后记：作为一个将赴"黑色"六月的游戏人，不得不与众难兄难弟一起挤上独木桥。在和《电软》激情燃烧的岁月里，谢谢天师、风林、宇部、PERFECT、星尘大海等众小编，以及日语课堂里的两白痴伴我走过的风风雨雨，我会在以后的几十天里，一鼓作气，用游戏的尊严捍卫自己，《电软》，大学见！





DC金手指的秘密

金手指碟放入DC，开机，选"SELECT CODES"建立新的目录，完成后选"EXIT $SAVE"退出，到目录栏选你新建的目录，进入，输入梦美的全车记录（01年6月份电软天师刊出的）输入完毕后选"EXIT$SAVE"退出。按暂停键后按A，选OK。开机盖，被金手指弄丢的记录全部恢复了。若用组长在那个区丢失的要在那个区调。上述方法仅在DC上试验过，成功"100%"，PS之类的主机可参考。本人用的金手指上面有一个黄毛女人（长得还很丑，个人观点）拿着枪，应该是早期的产品了。该盘还能解决DC一切的图像问题。

注：梦美记录不是唯一选择，可用任意两组密码。

——唐山 包玉立

虽然DC已经推出了家用机的历史舞台，不过国内还有相当部分的玩家仍在继续享用DC游戏。加上最近DC廉价游戏大量上市，市场再次活跃起来。这次公开包读者的金手指碟心得，希望能够对DC玩家有所用处。另外，需要提醒大家的是，目前市面上的DC廉价正版碟有部分并不是原包装(比如JSR)，不过还好游戏碟本身是正版，买与否还看自己了。真正的最新DC精选游戏4月上市。



坚持信念与直读芯片

出门的时候点了点，又放回到上衣里面的口袋里了。我是个学生，没有太多的钱，这都是从嘴上省下来的，还有……还有卖了《WE5FE》的钱。《W》是我的第一款PS2游戏。记得是在一年前购机时同步购入的惟一的游戏。那次的购机倾尽了我所有的银子，还借了些外债。以后的日子里，几乎每天都要玩好长时间的《W》，因为就只有这一款游戏！从中体会到了很纯的一种快乐，那是……那是在小时候玩水管一代到40多关时的快乐，那种感觉又回来了！我以后要玩正版，我很快乐地想，即使一年也许只能买几个游戏，我希望纯粹的游戏，纯粹的快乐。

如今却急匆匆的去XX游戏店，却是为了改机，PS2就在拎在手上的袋子里装着。我很快地走着，趁自己还没有改变想法时，尽快到店里把机改了，觉得路这么长，恨不得立刻就到。我还是背判了自己的想法，曾为了那个纯粹的游戏纯粹的快乐固执过。但看到许多诱人的游戏，自己却空守着一台PS2和一张W5FE，欲望的火焰在烧着信念头，心里无比煎熬，终于还是拎着机子来了，并且还把《WE5FE》卖了。我对自己很痛心也很失望，只想尽快的改完了事。可是我发现步子却渐渐慢下来，心里想着快，但脚却不听使唤。终于我停下了。"还在等什么呢？你玩的起正版吗？充什么样子？，什么是纯粹的游戏纯粹的快乐?装什么装啊！"虽然又开始走了，但每一步又很沉重，干脆打个的，又快又省事。我朝马路上望去，一辆一辆的的士开过，但我却怎么也抬不起手……，心里只是感到团团的迷惑，我不知道自己到底要怎么样，只是机械地慢慢地走……

终于到了，在游戏店门口我又停下了。"这是最后的机会了，要走还来的急。"我暗暗地告诉自己，我想起了小时候，小时候与邻居的小孩一起玩惟一的一盘卡，我们一起玩水管一代，可以玩一天。"我要回去"心里暗暗的想。但却站在那里一动也没动。店里的BOSS看到了我，迎出来"还是来改机了吧！"我没有说话只是把头低下了。他把我拉了进去，"我说你当时买的时候就买改过的多好，省得日后还得来麻烦。"我只是苦笑了一下。"明白了，你是当时没有完美直读吧，所以才拖到现在改，嘿，有眼光，现在的完美直读稳定着呢……""你快改吧，越快越好！"我生硬地说。**(蟑螂)**

● "因为有了10块钱的碟所以我才舍得花2000块钱买台游戏机。"本来一直坚信，能掏得几千块钱买游戏机并丝毫没有犹豫的主儿，肯定能供得起几百块钱的碟也同样不会犯犹豫。而事实上，我确实是错了。





闪电短语

■看《电软》很长时间了，但掏钱买还是第一次，以往我总是在蹭同学的PS、DC、GBA的同时蹭《电软》看，那个时候感觉很好（不花钱的午餐当然香），但现在的《电软》让我感到越来越看不懂了，也许是世界在进步，游戏在进步，小编们也在进步，而惟一停步不前的，就是我这样的，不是玩家的玩家吧。写一次信不容易，不提问题就亏了，请问风林兄：1、网上能查到《生化危机》的小说吗？如果能，请给我推荐个比较不错的。2、请问XBOX有进入中国市场的野望吗？如果有，比尔可能会在什么时候正式宣布挥师东进呢？3、国内现在还能否买到FC版的《塞尔达传说》和《林克的冒险》？如果能，请问有否中文版？价钱几何？**（哈尔滨 张明亮）**

●1、BIO的同人小说要找的话真是一搜一大箩。在这里风林不好给出网址，张读者搜索一下即可；2、PS2发售的日子定了，XBOX还会远吗？3、FC的“塞尔达”还真是不好买了，而且没有中文版。张读者心急的话不妨去找找模拟器吧！

■最近在市面上见到了PS的正版仿制品，随后亦见到DC的（虽然部分正版已很便宜）。以下是我使用正版盘的一些发现 望对大家有帮助：

DC：①开机后放入盘，如是正版，在机器对盘进行检测后会直接进入游戏。而D则要选"手柄" 才可。

②从游戏中退出后→进入CD模式→退出此模式，如是正版则直接进入游戏。D则不发生。

风林，我很同意那个jekyll的看法，全程没语音完全使之丧失了应有的魅力（最近正准备购入“莎木2”来重新审视这个极品）。最后预祝所有的朋友买到心仪的正版游戏！**（西安科技学院 cvszhe）**

●感谢这位读者发来的DC游戏识别方法，幸亏DC的DB游戏很少有华丽包装，所以ZB和DB之间的区别还是很明显的。

■《电玩新势力》黑金珍（请把声音拉长——对！）藏大碟，真是帅呆了，毙了……（感动中）。写点心里话，我现在是真服了“点心”的烧钱本领，VCD+CD绝对超值，单CD除点心外我就没见过单价在7元以下的，再加上VCD……（你们烧的不是假币吧！？）没的说，点心的魅力完全是对世界有影响力的，就像周涛说的，美国要打伊拉克，是因为萨达姆偷了做点心的锅！！**（黑龙江 李强）**

●《电新》期期送CD，美了几位好听音乐的编辑，爽了全国游戏玩家的耳朵，这样的烧钱《电软》的老几位也极力地要求继续下去（笑）。

■第一次给电软写信没想到是因为找出了贵刊书上的错误，我找到的错误有2个，一是在《电软》第7页上的报道“SQUARE继续蔓延，FF势力”的“FFX-2 8M记忆卡”的解说根本不对，是旁边“FFX-2台灯”的解说，可能是众小编们因为“GBA专辑”大过劳累的关系吧。第二个错误是在随刊赠送的光盘“电击收藏3”中的“国产玩家团、VR射手高分891点”中的解说，是由游戏者说的一句话“……葡萄牙倒了17脚由戈麦斯头球冲顶顶入英格兰大门的那一球”，这是一个明显的记忆错误，当时2000年欧锦赛的那个倒了17脚最后顶入大门的不是葡萄牙的戈麦斯而是8号若奥·平托，我只找出这两个错误，希望大伙们再接再厉，努力做到最好！不要再出现这些错误了。



说了这么多了，我也要说自己的想法了，看了你们一干小编在电击收藏2里的表现，能听见你们的声音确实不错，但是现在科技很发达了，我希望在下期的光盘中能见到众小编的庐山真面目，我想这也是很多《电软》翻司（fans）一个小小的愿望吧！**（天津 苏苏）**

●风林也提过真人露面的想法，不过实施起来是比较困难的。毕竟不是人人都愿意嘛。几位编辑也仅仅是卖弄文字版面的工作狂，没几个能站在镜头前不打哆嗦的。虽然不知道以后是否会有人走到台前来，但可以肯定的是第一个走出来的人不会是风某（背后：好小子，下班后大门口左拐胡同里见）！笑……

■夜深人静的时候，是想“家”的时候，特别是刚刚看完《塞尔达》在“电击”中的映像，很想和您聊聊天，谈谈有关于“任天堂”的“三角力量”。

个人认为任天堂的营销策略也是以类似三角的形式展开的，三角最牢固，其实也最保险，即使是在GC普及率不高的情况下，任天堂也不会放弃也永远不会放弃，因为还有一张王牌没有打出来。GBA是第一块三角，GC是第二块三角，在《F-ZERD》开发初期，我认为GC与街机的互换基本是第三块三角，因为“互动”“联动”才是任天堂的最大奥义，经过2002的年末商战及IAPCOM对任氏的软件方针，还有SONY的大作频频延期，各种“国民级”软件开发的报道中，体现出各大厂商准备拿自己的成名之作与第三块三角相较量的决心，为任氏开发软件的，赞美地在第三块三角上下赌注，而SQUARE和ENIX等厂商与SONY合作，则是为了阻击第三块三角，三角联动，必然产生无穷的力量，也必然引起游戏业界的大波动，已经进入2003年了，关于第三块三角的报道也离我们不远了。**（吉林 王禹）**

●不管任天堂有几个角，他老人家总是能够在最危机的时候创造财富，给予企业生机。最近看了篇报道，大概意思是说GC在2003年的份额会更低，不知道能有几分说中。反倒是今年GC有很多看点存在，与街机的联动是重要一环（“F-ZERO”在本届AOU2003展上受欢迎程度以压倒性的票数得到第一）。另外，与SQUARE、NAMCO的合作也将在今年进入正轨，很多新的合作项目在如火如荼地展开。结稿前，“合金装备”GC版开发中的消息得到了确认。



■我是一名军校学员，今年上一年级，刚来到军校时与周围的战士都不熟，感到特别孤独，突然有一天，一位同班战友拿了一本花花的杂志，每天都见他在翻呀翻（好像就这一本）。我出于好奇借来看了看，从此我的世界大了，通过《电软》我和好多战友都拉近了距离，每天抢着到书店看电软成了最开心的事，（不过似乎每期都迟到），从书里我学到了好多东西，我知道了除PS外，还有NGC、XBOX等好的主机（孤陋寡闻），特别是让我认识了GBA（菜鸟），现在已攒铁若干，发誓冒着枪林弹雨也要购入一台。

另外希望请在以后介绍游戏时，注明该游戏适合的人群，现在RPG游戏那么多，我这对外文过敏的玩家，看都看不懂，买来怎么玩呢？**（桂林 田文勇）**

●说得是，像编辑点评这类我们都会加上英、日文原名，以方便大家购买。对外文过敏的玩家相信在今年就可以不再为此而烦恼了，行货主机、中文游戏推出后我们就可以安心地享受游戏的精彩内容。

PS2与两口子

到现在，我仍是不敢相信，2003年的春节，我竟是和老公通宵在搞游戏！小年夜，当老公用他的年终奖抱回PS2时，我真想用AK74射烂他的弱智脑袋。可是，老公却那样灿烂的一笑（原来男人也能笑靥如花，我以前怎么没看到？）身为老婆的我只能乖乖就犯，将PS2精心包装一番，以蒙骗婆婆锐利鹰眼（对于“不该买”的东西，此招百试不爽）。PS2偷渡成功后，小年夜饭上，老公就突感不适，由我护送回房……直到第二天8点，我们才顶着黑眼圈步伐凌乱地出门赶车上班；而丰盛的除夕年夜饭没扒上几口，老公一记媚眼，我立刻头昏眼花脚抽筋，在众人关切忧虑的眼神护送下，我真的很有犯罪感，然而，年初一的我们，中午免餐，晚餐又迟到早退，等到疯狂游戏至通关后，已是初二的凌晨四点二十四分了。我和老公这才意识到胃的存在，于是便哼着小曲去敲楼下拉面馆的大门。挺着大肚子的老板娘为了感谢我们的热情捧场，免费奉送了N层蒜花！害得我连续三天得和老公保持1米以上的距离。

而使我和老公无视春节的罪魁祸首，正是小岛秀夫的《合金装备2》！暴酷帅哥SNAKE，花样男子雷电，不可思议的幸运，超男人味的段首，众多个性于足的人物都融合在这款画面精良至无与伦比，情节设计引人入胜的完美谍报ACT游戏里，为此，耗费春节中最宝贵的时间，又怎值一提呢？！况且正是这次不同寻常的春节，我想我也爱上游戏了！

《电子游戏软件》是老公最爱的杂志，现在也是我的最爱哦，愿《电子游戏软件》和我与老公的爱情一样，越来越精彩！

——上海 蒯玮玮



再见了 DC

给所有热爱DC游戏的朋友

旧旧的纸盒中抽出我划痕累累的dc,开机后又听到那熟悉的声音，看到如此令人倍觉亲切的画面。已经两年了，回想两年前的那个清早，在支付了1650元后，从那黑心的boss手中接过了这台美版的hkt-3020时(因为没有购机经验，后来发现主机和手柄都不是全新的)激动的心情溢于言表，终于有了一台真正意义上属于我的主机了！当时由于手头紧，在没有记忆卡的情况下只购得了4张d版。

那年春节，每天早上第一件事就是打开dc，将cap vs snk和漫画英雄对cap各通一次关再说，然后就整个下午玩莎木，这个我认为史上最强的游戏！



这样一段天堂般的日子很快就过去了(后来听到dc停产的消息，悲痛欲绝！)。开学后，我住校。由于父母的一向严格要求，我只能取得不多的生活费:75元/周。可是一见到电软开始炒作游戏时，我就按耐不住了，扎紧了裤腰带的节约。到了周末放假，



马不停蹄的从车站直奔电脑城，恨不得把架子上的dc游戏买光！后来更是把下星期的生活费也提前消费了，弄得我一连几周都吃土豆丝……。由于买的太多，太急。以至于有的游戏至今仍未穿板。那段时间痛并快乐着。

就这样到了2002。多次失败后终于在老同学collin555的帮助下，dc上网实现（我怎么那么笨呢?没想到那个办法，这么晚才成功·#￥%！）！这让我认识了许多朋友：boyzoe,segawang(还通过电话，成都-上海）gamestar,mayth,yaoxl,hua…………。无论在精神上或物质上，他们都给予我很多帮助。说起来我的注册id:dc1998好像还是seganewline的斑竹帮我搞定的，没想到沿用至今，连我的qq名也改了，在此谢了！

整日泡在ch@b,aero.百剑上。又过了一个寒假。一转眼，2002暑期，终于，终于，终于在boyzoe初得到了pso ver.2正板！！圆了我那个几乎放弃的梦。每天十来个小时的pso，我都有点回光返照（笑）。…………

而这以上的一切，就像发生在昨天一样。现在，我坐在写字台旁，灰暗的台灯光下，面对这次几乎垫底的期末考，面对还有1年半的高考，我不得不说出这令我哽咽的3个字：

“再见了。”再见了，朋友们。还记得当时pso被黑后，我拒绝了ch@b上的朋友karl要从us寄15美元让我再买一张的举动(千里鹅毛！),还记得，我玩aero时1位43岁的日本牙医送我2000元的wm…………。感动无数。遗憾的是，一切都要结束了。我知道人生路上的某些时候总要有所取舍，所以我放弃了我热爱的好莱坞电影，放弃了我喜欢的pop music。现在，轮到你了dc，再见了pso(相识恨晚)，再见了aero,再见了ch@b上的朋友们!再见了，dc!

——成都 dc1998

很感动那些仍然在支持DC的朋友，这不仅仅是我们对SEGA的喜爱，更多因为我们对游戏那一份永恒不变的执着。

很希望能够有更多的玩家重新拾起那传播梦想的手柄，再次回味SEGA的钢铁硬派的游戏味道。

很相信SEGA的游戏只有在自己的主机上才能真正称得上完美，虽然我们只能在记忆中找寻SEGAGAGA。

最近纷纷传出SEGA将被收购的消息，不知道曾有世界软件第一宝座野心的初衷是否还能坚强下去。SEGA是不应该被别人支配的，不知道残存的一丝GA味还能留香多久……

期刊图书出版备忘录

经典大作精彩CG一大筐，樱大战CD光盘热血一回！



电玩新势力第18辑

■定价8.80元(双光盘) 2003年3月10日发售

电玩新势力特别版，樱大战系列游戏，动画OVA、舞台剧精彩回顾，收藏精品。



樱大战典藏纪念

■定价:15.00元 2003年3月14日发售

最新的动画资讯，最棒的动画展示，最权威的动画评论，欣赏性极强的动画光盘杂志。



动感新势力2

■定价6.80元 2003年3月16日发售

继国内第一盘游戏欣赏DVD好评发卖后第二弹原汁原味次世代游戏



电玩新势力DVD2

■定价:10.00元 2003年3月18日发售

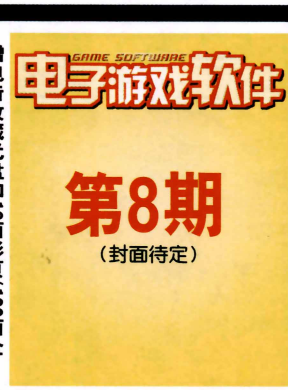
SQUARE 2003年度最强RPG游戏下期完美攻略奉上



FFX-2(PS2)

■定价6800日元 2003年3月上旬发售

赠电击收藏光盘加16面彩页(132面全彩)一分钱不加价!



电子游戏软件第8期

■定价8.40元 2003年3月22日发售

让玩家充分享受游戏

强烈召唤高人恶搞涂鸦＆四格＆漫画真人秀……一切你能想得到的、稀奇古怪的，尽管招呼！全收！



[月华剑士] 胡乱飞



[新乱马] 石家庄 奚磊



[无名] 辽宁 高飞

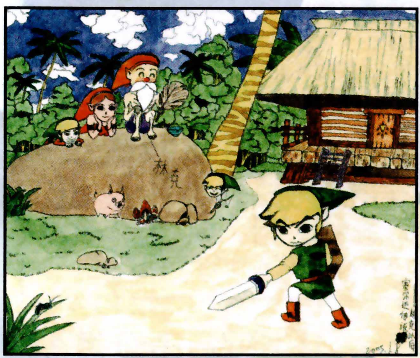
少见的PC稿，不知道是不是TV杂志的关系。感觉上还是手绘稿来得更加自然，拿在手里的时候可以充分的感受到作者的良苦用心。不过还是希望能够看到更多的PC稿，这样风林处理起来比较简单，哈哈（偷懒中……）



赞

[合金弹头] 武汉 叶庆飞

风林超级喜欢的画风，凌乱又不失层次，已经夹在工作台上每日欣赏起来。我说小叶啊，给风林来稿的话一律写明“风林收”就可以啦！具体内容可以在信封上注明，我是不会错过的！再说，3月27日[合金弹头3]就要发售PS2版了，久违的射击快感再度回归家用机平台，亲切！



[塞尔达传说——林克以后] 湖南 王维



[最终幻想] 唐山 王林





[SHINOBI] 新疆 刘鹤超 [赤龙] 云南 黄东杰

赤龙是早期香港某漫画中的叫法吧？再看作者的画风也颇有港味呢。记得当年RYU有叫赤龙、白风、风林（汗）的，真是怀念呢……



[莎木] 广西 官忠宁

本期闯家刊登了制作人简短的谈话，从中我们也可以了解到今后该系列的去向。不过乐观估计新作也要到2005年才能完成了吧，XBOX2首发？没什么不可能的。



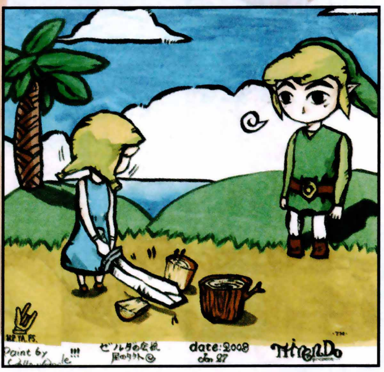
[外援] 广东 罗建东

虽然SF与BIO是一家子，不过可不兴这么串门的。罗君的稿子风格个性，用色浓重，实在少见。不过希望构图不要太复杂才好。



[生化危机0] 辽宁 岳志成

说起来惭愧，BIO0也是最近才打穿的，一直没能腾出时间来打。



[塞尔达传说·风之韵] 广西 黄苹

本期一口气刊登了两幅[ZELDA]的画稿。其实林克一直以来的都是作画的好题材，日本杂志中关于该系列的画稿更是多不胜数，希望本廊也能多起来吧……



[龙珠2003] 山东 周磊

龙珠新作首发25万本，估计BANDAI已经合不拢嘴了，没想到这陈年老酒仍能发挥这么大的吸引力。



[无名] 广西 黄小珈

初看以为是[火炎纹章]中的人物，不知道说对了没。如果用色能够更重，更饱满就好了。

大墙画廊 vol.75



←已经逼近限制极限的泳装，绝对令人喷血。绝对“男人向”的游戏，虽然可以满足许多人的眼线，不过更多的还是满足了制作人本身吧。



电击看板

【打开天窗漏点雨】

【文：大象君】

天语：《电击收藏》光盘推出之后，即在读者中引起较大反响。本期有请电击制作人“大象”登场侃山。



←这期电击专业收录了2月底3月初的PS2大作群。



←真·三国无双3被FANS简称为「真353」。

传说，上帝的眼泪，就是大地的雨水。

倘若这是真的，那“电击收藏”的繁忙工作室，最希望的，就是能有几个上帝，能在这个有点泛味的房间里，撒下几滴同情和“怜悯”的眼泪。

冥思苦想和突发奇想往往就是一纸之隔。貌似偶得的灵感，其实离不开平日里朴实的积累。

“电击收藏”现在终于可以说有点自己的格局了。这是全体同仁冥思苦想的结果，只不过表现方式，是我彩火突然几句“脏话”，挑了个头而已。从第三辑开始，我们有了自己全新的栏目设置，尤其是固定内容的两个版块——“业界前沿报道”与“软件排行榜”，希望能用影像和精彩解说的方式，让大家得到更多层面的咨询内容。

而“魅力抢先撩”同样是有针对性的版块。对那些无法及时，甚至根本无法玩到最新游戏的朋友，我们希望通过这些节目，给大家一个感性和直观的了解。

本期“精选百分百”，选择了KONAMI大作“ZOE亡灵”，我们采用了倒叙的方式，将游戏最终的结尾放在了前头，让大家能够实现了解到整个游戏核心的三位己方主人公。然后用大笔墨将整个故事“详略得当”地叙述了一遍。由于整个故事内容繁多，所以所占时间较长，但如果你是真心想知道“亡灵”中复杂的故事背景，为何不稍微耐下性子，在我们的帮助下，了解得彻底一些呢?

其他的版块我们同样有话要说，但最终还是决定留给以后，因为我们最需要的，还是“上帝”的眼泪——为了我们的辛苦，为了游戏的精彩，还有生活的快乐。

【硬件的影像】

天语：一直以来（包括本期龙哥热线），就有玩家提出“电击能否收硬件影像”的建议。经上头研究，天语正受命练习DV拍摄 ——哪位读者有发烧器材，不妨联系天语去家访啊！一方面是游戏相关器材鉴别或推荐，还有像是等离子、HDTV接XBOX和PS2的效果，都可以拍成影像，放到电击。呵呵。

【疯狂课堂】

人物：S学生、T老师

【吉林白山：张洋洋】

（语文）T：谁能用“心事”一词造句?
S：《电玩“新势”力》全国产销量第一！
（生物）T：……达尔闻的《进化论》是一本好书，所以……
S：问道：有电新好吗？？
T：？？？
（英语）T：现在开始学新单词……
S们纷纷打哈欠。
T：第一个词“Pastry点心”。
S们各个眼睛发光问：在哪? 在哪?
（物理）T：当初牛顿在苹果树下，发现了万有引力。
S：好失败啊。他不知道苹果可以做点心！
T：（愤怒）今天晚放学十分钟！
（化学）T：谁能说出一个化学方程式。
S：好书+好光盘=点心
T：……（口吐白沫晕倒）

电击加油站



■“电击”这期真棒，不论是艳丽多姿的DOAX，还是令人惊栗的生化死亡档案。无论是令人醒目的鬼泣2，还是配合熟练的WE，特别是那富于吸引力的标准配音，每一碟做成一个“电玩节目”都不为过了，可与《XX东西》有一拼，再加油吧。

这期的“特告”居然是《樱大战》，真让我这个Fans激动，只可惜不是DVD版。而且下期点心的CD也是樱战，你们真“可恨”啊，又让我陷入这“泥淖”中。喔，对了，还有DVD2，My God，应接不暇，有如三座大山压来，急需氧气中……

（成都 罗正）

■看了《电击收藏》一、二期还是不错的。嗯，看来《电击》正式发售前的广告攻势还是满有份量的，免费啊，活活……

《电击》二期里开头那句日语是谁说的? 那个神秘JJ的声音很好听呀，要是风林那几个的话……（汗）天师声音太暴笑了，活活……

（四川绵阳 彭屿）

■这期比较满意，但电击收藏抢了电新的大部分风头，真的，我觉得电击收藏比电新好很多很多。但是电新有FF CD，超好听。

个人觉得专题CD非常好，可是FFCD交响曲为什么没有陆行鸟的音乐? 以后可以出一张心跳回忆的专题CD吗? ……死或生排球太棒了，通过这个游戏X盒会不会翻身?

电新、动新、电击三张光盘是我生活必备。

（天津 李祥）

■我是《电新》的老读者，说老我才17岁。不过从第一期就开始品尝“点心”（那时候好像还没有“点心”这个昵称），可以说是“老资格”了。点心做了17期，已经越来越模式化、标准化了。做得不错，但改进也难。不过这几次CD音乐超爽，尤其是17期选的FF1-10交响音乐会，不但享受了交响乐队宏大优雅的音乐，还有日本歌星和合唱队的倾情演唱，感动!这么经典是我绝对不敢梦想的。听说下期的CD盘是《樱大战》，My God，晕倒!我太幸福了，心想事成。

但我评价最高的不是“点心”而是才创办几期的《电击收藏》。可能是因为刚刚开办，从第一期的杂乱无章到现在的井然有序，栏目分明，短短几期，进步飞速。可以看出电击小编用力之深，心思之密。另外电击也明显与“点心”定位不同，如果说“点心”是以观赏性、时效性、综合性立足，那么“电击”就更注重攻略，更注重游戏深度，游戏文化的气息更浓。尤其是独有的专业解说（目前独有，一定会有人仿效的）。这样我们不仅能从“电新”里看到次世代游戏的精华和强大震撼力，还可以在“电击”中了解游戏的详细内容和特点。

我周围的朋友都对“电击”赞赏有加。努力啊！拜托。新东西的冲击力和可塑性更强。

电击已经击倒一大片电玩迷，让电力来得更猛烈吧。

（咸阳 阿顺）



看「动新」怎能不动心
ANIME NEW POWER
动感新势力
动画欣赏与导购资讯
Vol.2
2003.MARCH
光盘内容
新片预告与作品介绍
Automatic Maiden
魔力女管家
世纪最强的女战士
陪伴你渡过她生命最后的398天
翼神传说
继《新世纪福音战士》后又一受到争议的作品
MOBILE BUIT GUNDAM
机动战士高达SEED
“血染情人节”开始的悲剧
骇客时空
贞本义行×伊藤和典×真下耕一
联手打造最强的网络游戏与动画
新世纪福音战士
RENEW版动画影像比较报告
云之彼岸、约定的地方
新海诚最新作特别预告映像
机动战舰抚子
剧场版主题歌『Dearest』MTV
FLCL
片尾主题歌『Ride on shooting star』MTV
少年科学俱乐部
OVA动画短片『缩小了的彩娜』
MINIPATO
机动警察纪念特辑
筱原游马 泉野明 以及与特车二课队员们一起渡过的岁月
32页全彩
全新型 时尚光盘杂志
最新动画作品预告 最动听的动画音乐
最经典的动画特辑 最搞笑的动画短片
3月15日发售
超值定价6.80元
邮购地址：北京6129信箱 发行部（请勿写私人收款）邮编：100061 联系电话：010-64472177

有看又有听 点心实惠又可口

~~原价10元~~

特价8.8元

3月7日发行
全国热卖中!



这次B盘的樱大战珍藏版CD共收录了15首金曲，其中有一至四代的经典和剧场版动画《奇迹之钟》的主题曲，此外还特别收录了《檄！帝国华击团》的修改版《帝击音乐》与《欧洲华击》，绝对都是罕见的珍品！不管是不是樱大战的FANS都不容错过哦！

A盘九大特色栏目精彩纷呈



B盘樱大战珍藏版CD





全彩杂志+VCD+CD+硬壳包装

最终幻想1–10代交响音乐

气势磅薄规模宏大的交响乐队
优美恢宏的华彩乐章
歌唱家的倾情演唱/律动·激动·感动

重温FF系列15年流金岁月

无法超越的经典游戏 无法忘记的经典音乐



~~原价10元~~

特价8.8元

2月15日发行
全国热卖中!

邮购地址：北京6129信箱 发行部(请勿写私人收款) 邮编：100061 联系电话：010–64472177 邮资免取


电玩新势力DVD 2
3月18日发售
让你的DVD机大显神威!!
带给你完全不同的视听享受!!
完美展示新三大主机的精彩之处!!
顶级游戏CG在此集结!
CG映像馆
樱大战·热血青春
星海传说3
DOA极限沙滩排球
FFX-2
SD高达NEO
无尽沙加
真·魂斗罗
阿尔戈斯战士
攻略冒险身临其境!
电玩万花筒
塞尔达传说风之韵冒险历程
王国之心精彩集粹
魔颤2杀戮战场
DOA浪漫沙滩之旅
超级忍终极BOSS战
铁甲飞龙S级通关
绝美视听大饱眼耳之福!
劲爆MTV
混沌军势
ZOE-ANUBIS
真·三国无双3
龙战士V
幻想水浒传3
鬼武者2真人MTV
铁甲飞龙ORTA
超值定价10元
道歉：电新DVD只限全国部分大、中城市发卖，买不到的读者可向杂志社发行部邮购。
邮购地址：北京6129信箱 发行部(请勿写私人收款) 邮编：100061 联系电话：010-64472177

GS GAME SOFTWARE

电子游戏软件新书大好评热卖!!

电玩新势力 DVD1

第2版印刷好评发卖中
定价：10.00元
原汁原味的次世代游戏

生化危机0、忍、SD高达G世纪NEO、幻魔鬼舞者、鬼舞者2、丛云、死或生3、决战2、最终幻想10、最终幻想11、樱大战4、ZOE、王国之心、机动战e高达、吉翁最前线、铁拳TT、宿命传说2、死或生沙滩排球



国内第一盘正式出版的游戏DVD欣赏光盘。

电玩新势力DVD2

3月15日出版
有电新DVD1的高峰体验，我期待DVD2!!
(精彩内容见本期广告)

定价：10.00元

因为有用心，所以有信心！



动感新势力 第2期

定价：6.80元

3月14日出版
全动画光盘杂志
硬壳四封 32面全彩说明书



介绍最炫的动画给你
推荐最好的动画给你
动画资讯/欣赏/评论/导购
所有的动画在这里集结！

拿出3小时 神气30天

电玩新势力银版MTV

金版MTV4刷一销光，能不买银版吗？

20首经典游戏MTV全新设计全新说明书及中外文歌词对照。

定价：6.80元

对不起，金版MTV4刷已全部销完，并且永不再版。



樱大战典藏纪念

电玩新势力特别版 3月12日发售

双海报
双VCD120分钟
定价：15元



樱大战游戏动画全景再现

樱大战MTV
樱大战1-4代游戏绚烂展开。
樱大战动画OVA1、2、3倾情再现。
TV动画、真人舞台剧、真人公演完整版
中文字幕及全程解说

好的东西一定好卖！

电玩新势力

第11(少量)、13期(双光盘10.00元/期)。第12期（单光盘6.80元/期)第15、16、18期（双光盘8.80元）。其余各期已售完。

电子游戏软件

2002年第2、4、7、8、9、10、11、12期有售，每册定价8.40元。
2003年半月刊,每期8.40元（2003年第1期已售完）

游戏批评

第3、5、7、8、9、10、11、12、14、15、16、17辑有售，每册6.50元。2003年改为双月出版，每辑6.50元

GBA专辑(少量存货) 狂喜价：12.00元

电子游戏软件2000年合订(上) 28.00元

抱歉：电玩新势力第1—10、14、17期，2002年电子游戏软件增刊、金版MTV已售完，请勿汇款。

邮购地址：北京6129信箱 发行部(请勿写私人收款) 邮编：100061 联系电话：010-64472177 邮资免取

攻略大特集



FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE
P88页
P98页
ANUBIS
ZONE OF THE ENDERS
STAR OCEAN
Till the End of Time
スターオーシャン3
P62页
P68页
サクラ大戦
〜熱き血潮に〜
真
三國無双
3
P72页
VENUS & BRAVES
P76页
P84页
真·女神転生III
nocturne
P95页
episode II
CHAOS LEGION
P82页
P100页



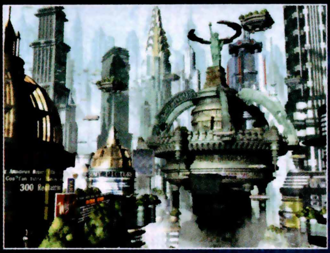
在宏大宇宙中拥有着绝对权力的银河联邦
来自地球的青年菲特来到了
在银河联邦管理下的修养惑星海达
但是海达突然遭到了正体不明的宇宙军的袭击
之后菲特的冒险开始了

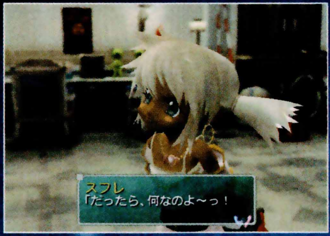
星海传说3

—— 时光尽头 ——

PS2	厂商：ENIX		发售日：2003.2.27
	类型：RPG	价格：7800日元	其他：——











操作系统

地图&城镇移动时	战斗时
左摇杆——移动	左摇杆——移动
○——调查、确定	○——轻攻击(轻力道)、剑技／纹章术(重力道)
□——切换特殊道具	×——重攻击(轻力道)、剑技／纹章术(重力道)
×——取消、走行	△——开启战斗选单
△——开启选单	L1／R1——切换操纵角色
L1／R1——旋转画面	R2——切换角色手动／自动模式
R2——切换地图显示	L2＋左摇杆——闪避（前进侧除外）

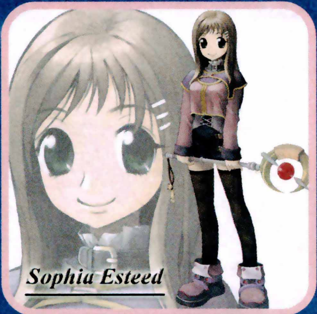


战斗系统 BATTLE SYSTEM

说起《星海》系列的战斗系统，想必各位玩过前作的玩家都知道——与《传说》系列同出一辙的ACT式战斗系统，扯句闲话，其实这也不是巧合，具体是什么原因有空再说。接着来说《星海》的战斗系统……

★基础知识篇

在本作中，玩家可以与最多5位同伴一同冒险，而每场战斗中允许同时出战的角色只有3位，其中一位由玩家进行控制，另外两位则是NPC，按照玩家预先设定的战术战斗，但是在战斗中可以随时于出战角色中更换所控制的角色以及为NPC更改战术。



在战斗中，每位角色可见的基本数值有三种，即［HP］值、［MP］值以及［GUTS］值。［HP］值的基本作用就不用明人废话了，另外的作用就是用来使用剑技。［MP］值的……略过，［GUTS］值说白了就是起着行动值的作用，角色所做出的任何行动都要消耗不等量的［GUTS］值，当此值降至零点后角色亦将随之停止行动，而只要角色停止行动，［GUTS］值会再度恢复100％。另外就是在战斗胜利后，均会恢复少量的［HP］与［MP］，而［GUTS］值则是在每场战斗开始时均保持100％（特殊状况除外，关于这些所谓的特殊状况我们稍后会讲解）。

★攻击与防御篇

一个RPG游戏自然离不开战斗，一场战斗必定离不开攻击。在《星海传说3》中的攻击方式基本上可以分为以下几种方式：一、轻攻击；二、重攻击；三、剑技／纹章术攻击；四、道具攻击。基本上除去道具攻击外，其他三种攻击都是锁定敌人后便会自动冲到敌人身旁去攻击了，不用先追到敌人那里再按下攻击键，当然，还是建议观察一下敌人的状态再攻击。由于每种攻击均会消耗不等的［GUTS］值（轻攻击消耗较少，重攻击略多，剑技／纹章术消耗最甚，并且还要消耗［HP］／［MP］值，而道具攻击则按照使用道具的标准来扣除），所以各位在攻击的时候就不能像纯粹的ACT游戏一般猛打猛拼了。

首先来说说轻攻击，轻攻击的最大特点就是攻击速度快、所消耗的［GUTS］值低，而且比较容易在剑技之间穿插形成连击，但是其攻击力低，且无法击穿敌人的防御，假若遇到肉盾型的敌人，单一的轻攻击就很难产生效果了。重攻击与轻攻击完全相反，有着出色的攻击力而且可以击穿敌人的防御，但是那慢的可怜的攻击速度实在是一大弊端（重攻击的攻击判定终于出现了……可是敌人早就回家过年去了……）

剑技与纹章术的攻击在本部游戏的战斗中占据了不可替代的重要位置，种类繁多的剑技、纹章术，都是有着各自的特点，这样玩家就要根据所处地域的敌人不同而装备不同的剑技或纹章术来使用了。例：对付空中的敌人如果使用对地型的剑技不会产生太大的伤害（不是没打着），但是如果使用对空型的剑技则可以产生非常好的效果。当然，在游戏中还是有些无差别乱强的剑技的，但是这些剑技一般来说消耗的［ＧＵＴＳ］值、［ＨＰ］值也都比较过分。道具攻击基本上就是摆在那里好看的攻击方式，攻击速度慢不说，攻击力也是很高……拿去换银票多好～

最后再来说说防御系统，本游戏中的防御系统比较简单，只要在［ＧＵＴＳ］值全满的情况下待机，角色就会自动防御敌人的攻击了（视游戏难度而定），不过如果敌人使用重攻击的话就要赶快跑路了。

险些忘了在战斗中十分重要的一点：使用纹章术时尽量与敌人保持一段距离，千万别冲到敌人身旁去使用……就算是废话大家也不用拿粗口骂我啊……

★[热血]值篇

由于《星海３》是在Ｎ年后的全新作品，战斗系统自然要更新很多的，其中最令大家兴奋的应该就是［热血］值（［激烈］值）的系统了～

大家在进入战斗画面后会发现屏幕的最右侧有一个纵置的条帮，旁书几个大字"ＨＥＡＴ　ＵＰ"，这个值便是［热血］值，它是随着玩家的连击数上升、战斗时间增长而增长的（反之则减少），当此值达到满点时将会给予各种附加的奖励，明人在游戏的时候收集到了"战斗胜利获得３倍经验值"、"战斗胜利２倍恢复"、"战斗胜利道具入手率升高"以及"战斗胜利获得３倍金钱"，最令人兴奋的是这种状态可以无限持续下去，直至在战斗中玩家长时间未做出攻击或我方连击被敌人打断，满点的［热血］值才会崩坏。



★剑技／纹章术装备篇

在本游戏中，角色所习得的剑技、纹章术是无法直接使用的，需要在特技窗口下进行安装在两个攻击键上，之后由按键力道的轻重来分别通常攻击与剑技／纹章术。每个角色允许安装的特技为４个，其中两初级特技（Ｓ），两个高级特技（Ｌ），两个辅助特技，而每个特技亦会消耗不等的［ＣＰ］值，当［ＣＰ］值满点后则无法继续安装其他特技。玩家本身的［ＣＰ］值是随等级升高而增长，最多大约可达１５个［ＣＰ］值左右。

剧情攻略

西元１９５７年，人类的第一颗人造卫星升上了宇宙，她的名字是"斯普尼托克"。西元1961年，第一个人类升上了宇宙，他的名字是"加加林"。西元１９６９年，人类的第一艘宇宙飞船到达了月球，她的名字是"阿波罗１１号"，西元２０８７年，改历为宇宙纪元（Ｓ．Ｄ），而那一年便是宇宙元年……之后，宇宙历７７２年，故事开始了……

●游戏开始后通过传送室到［グランドティア］

↓

■［グランドティア］

东北的房间内发展剧情。

中央的房间内利用"フライトシュミレーター"进行模拟战斗。

↓

就在菲特和索菲娅（ソフィア）刚刚结束模拟战斗的时候，一颗巨大的能量弹击中了殖民地，而菲特和索菲娅也从人工智能那里得知了［ハイダ４号星］正在受到身份不明的舰队的攻击。事不宜迟，立刻赶往传送室进行向［紧急避难设施］的传送。

↓

■［紧急避难设施］

出传送室后有三次强制战斗，第一次后丝芙雷（スフレ）加入。

虽然三人逃了出来，但是却再也没有看到菲特父亲的身影。

东南侧的５０９室与丝芙雷和她的同伴们交谈。

西南角的５０６室休息（调查ソフィア的邻床）。

菲特从船内的广播中得知，原来攻击［ハイダ４号星］的战舰隶属于"バンデーン"。

立刻前往到展望室中发展剧情。

↓

■运输舰［ヘルア］

走廊的阶梯间发展剧情。与丝芙雷的全部朋友交谈后返回展望室。

"バンデーン"军的战舰又追来对［ヘルア］展开了攻击。

从发生情节的那个楼梯间上楼，在舰桥与全体舰员对话，回到刚出楼梯的走廊的尽头脱出。

［ヘルア］被击沉了，而菲特的脱生艇也向"バンデーン"军的战舰撞了过去，看着四散的炮火，菲特以为已经没有希望了，可偏偏就是在这个危急的时候，另一艘轻型舰出现挡住了"バンデーン"军战舰的炮火，菲特这样才得以逃生并且向着一个未开发的惑星［ヴァンガード３号星］飞去。

↓



■［ペッソトの森］

情节后开始移动。

第二个场景中向西北前进，尽头引发剧情。

↓

■［ウィプル］

到达村后再发生剧情。

情节后外出收集情报。

回"ミキア"家取得武器。

返回脱生艇处，之后再次返回ミキア家。

↓



■［ペッソトの森］

西北侧入口进入到达［コーファーの遗迹］。

↓

■［コーファーの遗迹］

遗迹最北侧的房子后ＢＯＳＳ战。

↓

■［ノートンの隠れ家］

在房子内西侧房间密码机输入密码"２５６"。

进入打开的门发现了被关了起来的"ノキア"，刚刚将他救出"ノートン"就出现并且用枪指着菲特，幸好一个叫克里夫（クリフ）的金发男子及时出现并制服了"ノートン"。听说了父亲被"バンデーン"军关押的消息后，菲特听从了克里夫的劝告加入他的反银河联邦组织"クォーク"一起救出自己的父亲。

输入密码的房间取回补给。

↓

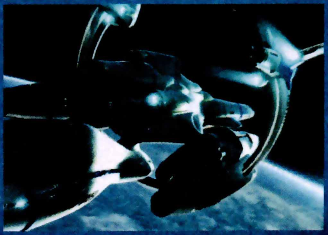
■［ペッソトの森］

返回村子并与村长交谈。之后再回脱生艇处。

↓

■［ペッソトの森］

不一会，克里夫的轻型舰到达了救援地点，原来正是在菲特从［ヘルア］脱出后救了他的那艘船。在向汇合地前进的路上再次遇到了"バンデーン"军战舰的攻击，为了摆脱他们，



克里夫不顾机体的损伤强行进行重力能源空间飞行。最终的结局就是虽然摆脱了"バンデーン"军的战舰，但飞船也因为故障迫降在了［エリクー２号星］。

↓

■［アーリゲリフ］

情节后不断与两人对话引发剧情，之后离开飞船。

↓

■［アーリゲリフ］

谁知刚刚离开飞船的菲特和克里夫就被赶来的卫兵逮捕了。不久，一位不明身份的红发少女便潜入了牢内并将两人救了出去。她的名字叫奈尔，前来救菲特与克里夫的原因是希望二人能够协助她的国家击败这个アーリゲリフ。

↓

■アーリゲリフ地下水路

向外移动有战斗。

在之后的下水道的迷宫比较简单，只是移动时要注意那些结满冰的地面，必须要走行才能通过。行至尽头后有BOSS战。

↓

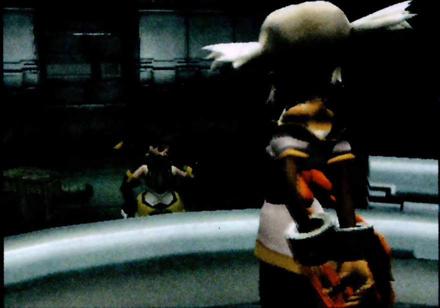
■［アーリゲリフ］

从［アーリゲリフ］东城门离开，目标是［カルサマ村］。

↓

■［トラオム山岳地带］

在马车上，奈尔告诉了两人事情的起因等等：在这块土地上有着两个国家，一个是信奉父神"アペリス"并由女性占主导地位的［シーハーツ］，另一个是军事国家［アーリゲリフ］，原本两个国家之间处于一种比较和谐的关系，但是有一天［アーリゲリフ］的军队突然对［シーハーツ］的领土展开了侵攻，由于军事势力上的差距，［シーハーツ］军节节败退。但是，他们也拥有自己的王牌——"施术"，那是一种将纹章印在人的身体上并对受印者加以训练，使其能够利用印于身上的纹章的力量发动纹章术，其实这正是菲特的父亲所研究的"纹章基因遗传子学"。为了对抗兵力强盛的［アーリゲリフ］，［シーハーツ］集合了各方面的知识开发了强力的施术兵器，但是由于诸多原因一直没有完成，而她此行的目的就是希望两人能够利用自己的知识技术帮助他们完成施术兵器。



↓

■［カルサマ村］

穿过山谷到［カルサマ村］，自由行动时四处收集情报，到村北的墓场引发情节。

↓

■［カルサマ山洞］

向村北［カルサマ山洞］出发。

进入山洞后先向正北侧去，开关打开后去乘矿车。乘矿车移动的路线其实很简单，注意调整速度转弯就很容易的。

↓

■［アリアス村］

出山洞后向东前进到［アリアス村］。

在村中央的房内见到了作战指挥官"クレア"，情节后回客室休息。

翌日清晨再去找她。

情节后从［アリアス村］西南门离开，穿过［カルサマ村］南门一直前进。

↓

■［カルサマ修炼场］

先前往三层中央的饭厅与女孩交谈得到"赤铜の键"。一层东北房间内救出奈尔。乘电梯登上4层有BOSS战。

↓

■［アリアス村］

原路返回［アリアス村］指挥部。

↓

■［パルミラ平原］

通过［パルミラ平原］前往［ペターニ城］。

↓

■［ペターニ城］

在广场等待引发剧情。在这里去旅店定房间。

去城东小巷内引发剧情。

旅店与奈尔交谈并休息。

↓

■［サンマイト草原］

第二天出现情节，出城西门。

穿过［サンマイト草原］到［ダグラスの森］。

↓

■［ダグラスの森］

寻找妖精，为其取泉水，妖精加入。遭遇山贼，强制战斗。

罗加（ロジャー）加入。

切换场景与月影团长战斗。登上山顶，满是迷雾，在其中一区域内BOSS战。

其他区域中找到"アミーナ"。强制回城。

↓

■［イリスの野］

穿过［イリスの野］到［シランド］。

↓

■［シランド］

进入王宫。然后跟随奈尔移动，移动停止后与其对话。前往施术兵器研究室。前往［アリアス村］。

↓

■［アリアス村］

前往村西北大门处。强制BOSS战。

↓

■［パクレル矿山］

不断点燃木炭前进。

小穴室内点燃有强制战斗，胜利后得到"ライトストーン"。



三次半强制战斗，不胜利无法前进。

门口有石碑文的穴室内点燃两个木炭并站于两木炭之间。

下一场景中追着消灭一敌人，胜利后得到钥匙。

通过下一场景时不能有任何光亮，熄灭火炭，卸下"ライトストーン"，若门未开就再进一次本场景。

下一有石碑文的穴室要先踩中央的机关，调查龙头可以使其灭去，离开这个穴室时不可以让影子先离开，适当调整龙头。

BOSS战。胜利后四周调查引发情节。洞外精炼厂乘矿车。

BOSS战。向［シランド］出发。

BOSS战。

↓

■［シランド］

发生剧情，带"ディオン"去旅店。

前往［アリアス村］本部。

↓

■［アリアス村］

本部作战室引发剧情。

休息后与"クレア"交谈前往前线。

↓

■［前线］

一直前进遇到"ヴォックス"BOSS战。

刚刚将"ヴォックス"解决，一颗能量弹射了下来……是"バンデーン"军的战舰！尽管双方部队都对其展开了攻击，但却都无法击穿战舰外的防壁。此时的菲特才明白为什么自己在哪里，哪里就会遭到攻击……因为"バンデーン"军的目的就是他！再也无法承受的菲特开始大叫起来，突然，他的周身出现了一个面积极大的纹章阵，并一击分解了"バンデーン"军的战舰，而菲特也昏死了过去。

↓

■［シランド］

顺序去"ディオン"的屋子、旅店二层、"ディオン"的屋子。

玛利亚（マリア）加入。

看到力量已经觉醒的菲特，玛利亚说出了她所了解的全部，首先便是"バンデーン"军最大的目的——［遗传子操作生物兵器］，菲特的父亲一直在秘密研究这项银河联邦法禁止的研究。但是玛利亚为什么会知道这件连银河联邦高层都不知道的消息……



"因为，我就是实验体。"

"……实……实验体……"

"但是我只是二号实验体而已，在我之前还有一个早已完成的一号实验体……"

"……"

"……就是你，菲特。"

从谒见大厅移动至大圣堂。

进入封印洞的楼梯旁的神官交谈，取得"バニシュハマー"。

↓

■［封印洞］

打开尽头房间铠甲的机关。通过飘浮的铁箱。

利用"ハマー"破坏能破坏的墙壁，并寻找有开关的铠甲。

BOSS战。

↓

■［カナン］

碎水晶会变成怪物。前进至发生地震的房间，"ハマー"击破墙壁后发现工房。

黑色水晶怪物需要护符才可击破，暂时撤退。

在工房取得"セイントストーン"后炼造出护符。解决黑色水晶怪物。调查空的宝箱发生地震。

所有队友单独进行ＢＯＳＳ战。转动红宝石。
此场景最北侧ＢＯＳＳ战。返回［シランド］。
↓

■［シランド］
前往谒见大厅。由于［シランド］的最强施术兵器［サンダーアロー］在射程上还有很大的问题，于是女王陛下提议向"アーリゲリフ"求援，因为他们拥有可以将［サンダーアロー］运往空中的龙骑士部队，毕竟"アーリゲリフ王"也一定发觉问题的严重性了。玛利亚进入回忆中。
↓



■［ラディッシュ］
与所有人对话后发生剧情。
↓

■［シランド］
前往谒见大厅。向［モーゼル］出发。
↓

■［サンマイト草原］
桥前强制战斗。
↓

■［渇きと润いを紧ぐ回廊］
在出口前向老人买地图。
↓

■［モーゼル砂丘］
要不断补充水源前进。遗迹的位置在正北偏西。
↓

■［モーゼル遗迹］
黑白石像的规律是：战士克盗贼、盗贼克纹章使、纹章使克战士。
↓

■［アーリゲリフ］
城前发生剧情，阿尔贝尔（アルベル）加入。与城外龙骑士交谈可由其护送。
↓

■［バール山脉］
上山顶，无法继续前进时调查龙的影子会被其抓至另一场景。
山顶ＢＯＳＳ战。
经过的工房处改造"龙骨笛"。发现雕龙形浮雕的石门，吹龙骨笛将其打开。
龙骨笛共有四种音，由按键强弱区分，由强至弱分别是喜、悲、乐、怒，每个音都要与门上龙的表情相符才可打开门，红眼的龙为怒，黄眼的龙是喜……青与白的明人还未分辨出，大家试一下吧～
调查实验室找到"龙盖骨"。将十字型地板全部踏亮并在中间使用"龙盖骨"。
进入尽头房间ＢＯＳＳ战。
↓

■［熔岩洞］
东侧石像后取得钥匙。
进入西北侧房门并找到"バニラ"交谈。
↓

■［アーリゲリフ地下］
在地面布满冰的场景敲碎冰块并取得房内道具。
↓

■［熔岩洞］
回"バニラ"处交谈。毁掉挡路的石头后进入熔岩洞最北侧。
两次ＢＯＳＳ战。
↓

■［シランド］
巨龙背上载着［サンダーアロー］以及菲特等人对来袭的"バンデーン"军战舰发起了攻击，但是几轮攻击下来，"バンデーン"军的战舰依旧是毫发无损，就在众人苦恼的时候，两束能量束轻易击穿了"バンデーン"军战舰的舰体，并且继续向远方飞去……如此高出力的能量，到底是……与城内全体成员交谈。
队伍设为菲特、克里夫、玛利亚前往中庭。
↓

■［ディプロ］
四处与人交谈。通讯器响起后前往传送室出发。
↓

■［カルサマ修炼场］
对"バンデーン"兵的强制战斗，再次回到斗技场。
ＢＯＳＳ战。
↓

■［アクアエリー］
前往玛利亚房间交谈后回自己的房间休息。
前往舰桥发展剧情。从长距离传送室去［ムーンベース へ］
↓

■［ムーンベースへ］
在外部移动引发强制ＢＯＳＳ战。利用电梯进入酒吧。
在菲特的父亲曾经使用过的研究室中，他们发现了令人难以置信的东西：原来菲特的父亲与他的同事们二十余年前曾经在勘探一颗行星时发现了大量的纹章术反应，而这些反应正是这里的居住者们所产生的，他们就是ＦＤ人，也就是四维空间人，



是生活在时间隧道中的拥有着更先进的知识技术的高智慧生命体，换而言之，他们很有可能就是创造这个世界的人。
在那一次的勘探中，他们还得到了一个更可怕的消息：由于ＦＤ人担心人类掌握纹章技术而使他们的文明发展再次达到一个高峰期，继而超越他们，他们决定在２０年后对人类进行清理，而首要目标就是地球，所以菲特的父亲才不惜一切代价去研究纹章技术，因为到了那个时候，能够拯救人类命运的也许只有纹章技术了。
在资料的最后，菲特的父亲还说出了第三个实验体的名字——索菲亚。
从居住区返回后引发剧情。
↓

■［アクアエリー］
循序移动：自己的房间、舰桥、传送装置。
↓

■［レコダ］
强制战斗。通过了空间隧道的一行人来到了ＦＤ人生活的空间。在这里，他们才真正了解到了自己所生存的银河系——完全使由ＦＤ人所创造出来的，而他们对于ＦＤ人而言仅仅是一个数据个体而已，而ＦＤ人的高层正在一手操纵着对整个人类的清洗。
通过时空传送前往［ジェミティ］
↓

■［ジェミティ］
前往［エタナルスフィアの受け付け］。
↓

■［スフィア社］
与保安部员有强制战斗。五层有ＢＯＳＳ战。在大型电梯前有ＢＯＳＳ战。乘坐电梯直达１００层。更换另一电梯升上０１层。
↓

■［ストリーム］
索菲娅暂时离队。连续战斗后原路返回。
↓

■［ディプロ］
与所有人对话多次后与"ミラージュ"对话，之后前往传送装置。
↓



■［シランド］
谒见大厅与女王交谈。
↓

■［カナン］
将遭遇多次ＢＯＳＳ战。
↓

■［シランド］
谒见大厅与女王交谈
↓

■［モーゼル砂丘］
遭遇强制战斗。
↓

■［モーゼル古代遗迹（地下水路）］
圆桌之间ＢＯＳＳ战。下左侧楼梯并乘乌龟移动。
消灭西南角落的ＢＯＳＳ。
破坏柱子寻找［クリスタル］。发现［クリスタル］后将鬼火引至附近。
ＢＯＳＳ战。
继续深入。
ＢＯＳＳ战。
与伯爵下棋。回收宝箱之后返回圆桌之间。
圆桌之间下另一侧楼梯。
↓

■［ファイアーウォール］

淡蓝色门可通过，深蓝色的不可，而每启动控制器一次，门的颜色深浅均会交换。

最深处ＢＯＳＳ战。

↓

■［螺旋の塔］

第二层与假ブレア战斗。

之后继续深入，发现被困的ブレア后破坏三个奇怪的水晶，每调查一个均会有一场战斗。

整个三层的场景就是一个配色游戏，只要在规定次数内将两颗水晶的颜色调为门的颜色即可。



当到达第六层后要先破坏墙壁踏下三个电梯开关。

几经周折，菲特等人终于见到了幕后的黑手——露希法，偏激到了极点的他丝毫不理会，对一行人发起了攻击……一番激战之后，露希法倒在了地上。早已丧心病狂的他开启了银河系资料的清洗程序，他想以此来消灭眼前这几个"数据"，但最终，他那目光短浅的目的也没有达到。

看着控制台中一个个消失着的星系，菲特、索非亚、玛利亚发动了他们的力量……

"我们的世界或许是假的，或许是由其他人制造的，但真正属于我们的世界会永远在我们心里。"

■文／白痴一匹 · 星川明人









★部分战斗收藏资料

００１	战斗回数５０
００２	战斗回数５００
００８	ＨＩＴ数１０
００９	ＨＩＴ数３０
０１７	ＣＨＡＩＮ数３
０１８	ＣＨＡＩＮ数１０
０１９	ＣＨＡＩＮ数２０
０２０	ＣＨＡＩＮ数３０
０２１	ＣＨＡＩＮ数４０
０３０	敌杀伤数３００
０３１	敌杀伤数６００
０３２	敌杀伤数９００
０３３	敌杀伤数１５００
０３８	最速战斗时间３０秒
０３９	最速战斗时间２０秒
０４０	最速战斗时间１５秒
０４１	最速战斗时间１０秒
０４２	逃走数１０
０４５	行动不能数１０
０４８	按键数１００００
０５１	フィニッシュアタック数１０
０５２	フィニッシュアタック数５０
０５３	フィニッシュアタック数１００
０５６	等级１０
０５７	等级７７
０５８	等级１００
０５９	等级１２８
０６０	等级２５５
０６１	プロテクトブレイク数１０
０６２	プロテクトブレイク数５０
０６３	プロテクトブレイク数１００
０６４	プロテクトブレイク数５００
０７２	最大伤害１０００
０７３	最大伤害５０００
０７６	无伤害胜利
０７８	与"ノートン"的战斗无伤害胜利
０８０	与"ラーヴァクラブ"的战斗1分钟内将其击破
０８１	与"ラーヴァクラブ"的战斗无伤害胜利
０８２	与"アースブルート"的战斗1分钟内将其击破
０８３	与"アースブルート"的战斗无伤害胜利

０８４	与"シェルビー"的战斗1分钟内将其击破
０８５	与"シェルビー"的战斗无伤害胜利
０８６	与"月影团长"的战斗１分钟内将其击破
０８７	与"月影团长"的战斗无伤害胜利
０８８	与"マッドマン"的战斗１分钟内将其击破
０８９	与"マッドマン"的战斗无伤害胜利
０９０	与"コッカトライス"的战斗1分钟内将其击破
０９１	与"コッカトライス"的战斗无伤害胜利
０９２	与"クリスタルケルベロス"的战斗１分钟内将其击破
０９３	与"クリスタルケルベロス"的战斗无伤害胜利
０９４	与"バンデーン"兵的战斗１分钟内将其击破
０９５	与"バンデーン"兵的战斗无伤害胜利
０９６	与"デメトリオ"的战斗１分钟内将其击破
０９７	与"デメトリオ"的战斗无伤害胜利
１９３	以小攻击オンリー胜利
１９７	以大攻击オンリー胜利
２１７	以バトルスキルオンリー胜利
２２１	孤独战斗胜利
２２７	ファイアボルト回避
２３２	伤害值１１１
２３３	伤害值２２２
２３４	伤害值３３３
２３５	伤害值５５５
２３６	伤害值７７７
２４０	连续ソーダメージ胜利数１０
２４１	连续ソーダメージ胜利数５０
２４２	连续ソーダメージ胜利数１００
２４３	连续孤独战斗数５０
２４８	连续フィニッシュアタック数１０
２４９	连续フィニッシュアタック数２０
２５０	连续フィニッシュアタック数５０
２５１	连续等级上升数５
２５２	连续等级上升数１０
２５３	连续等级上升数２０
２６４	连续一击数１０
２６５	连续一击数３０
２６６	连续一击数５０
２９２	１０分钟以上的战斗
２９５	１分钟内未受到敌人攻击

部分角色特技一览

★共通能力（攻击）

能力名称	说 明
チャージ	用身体撞击敌人给予伤害
エリアル	有效对付空中敌人
クリティカル	一定几率下给予敌人HP、MP致命伤害
スタン	一定几率下击昏敌人
フィアー	一定几率下使敌人恐慌，使敌人的攻击频率下降
ドレイン	一定几率下使敌人的行动值大幅减少
ゲットアイテム	倒下时有时会掉下物品
HPダメージアップ	增加对HP的打击
MPダメージアップ	增加对MP的打击
スタミナアップ	降低行动值的减少
ダブルアップ	上升对HP、MP的打击

★共通能力（辅助）

能力名称	说 明
ガードレス	受到打击时不会怯懦
コモンアタックスペル	变得能够使用ファイアボルト、アイスニードル、アースグレイブ
コモンサポートスペル	变得能够使用ヒーリング、アンチドート、サイレンス
レトロヒール	待机时HP缓缓回复
クリティカルHP	一定几率下给予敌人HP致命打击
クリティカルMP	一定几率下给予敌人MP致命打击
Gutsエクステンション	一定几率下瞬间将行动值加到最大
ファーストエイド	受到HP攻击时一定几率下HP回复
ラッキースター	遭受打击时，Heat Up槽上升

★菲特 Fute Linegod

能力名称	说 明
ブレイズソード（小）	一定时间内付与剑火的力量
ブレイズソード（大）	一定时间内付与剑火的力量
ブレード?リアクター（小）	光速剑。随着熟练度的上升攻击次数增加
ブレード?リアクター（大）	光速剑。随着熟练度的上升攻击次数增加
リフレクト?ストライフ（小）	快速地从侧面攻击
リフレクト?ストライフ（大）	快速地从侧面攻击
アイシクル?エッジ（小）	一定时间内付与剑冰的力量
アイシクル?エッジ（大）	一定时间内付与剑冰的力量
ライトニング?バインド（小）	一定时间内付与剑雷的力量
ライトニング?バインド（大）	一定时间内付与剑雷的力量
ショットガン?ボルト（小）	投掷近距离炸弹
ショットガン?ボルト（大）	投掷近距离炸弹
ヴァーティカル?エアレイド（小）	跳到空中，从空中攻击
ヴァーティカル?エアレイド（大）	跳到空中，从空中攻击
ディバイン?ウェポン（小）	一定时间内付与剑圣的力量
ディバイン?ウェポン（大）	一定时间内付与剑圣的力量
ストレイヤー?ヴォイド（小）	在原地消失后出现在敌人身旁攻击
ストレイヤー?ヴォイド（大）	在原地消失后出现在敌人身旁攻击
イセリアル?ブラスト（小）	发射超波动打击敌人
イセリアル?ブラスト（大）	发射超波动打击敌人

★索菲娅 Sophia Esteed

能力名称	说 明
ファイボルト（小）	用火球攻击敌人
ファイアボルト（メニュー）	用火球攻击敌人
アイスニードル（小）	用无数尖尖的冰块攻击敌人
アイスニードル（メニュー）	用无数尖尖的冰块攻击敌人
アースグレイブ（小）	用巨大的石枪攻击敌人
アースグレイブ（メニュー）	用巨大的石枪攻击敌人
ライトニングブラスト（小）	用雷电攻击敌人
ライトニングブラスト（メニュー）	用雷电攻击敌人
プレス（メニュー）	落下巨大陨石押敌人
サンダーフレア（大）	用电磁场烧尽敌人
サンダーフレア（メニュー）	用电磁场烧尽敌人
ディープフリーズ（大）	用冷气冻住敌人
ディープフリーズ（メニュー）	用冷气冻住敌人
ロックレイン（大）	落下巨大的岩石押死敌人
ロックレイン（メニュー）	落下巨大的岩石押死敌人
レイ（大）	发射无数镭射光线攻击敌人
レイ（メニュー）	发射无数镭射光线攻击敌人
グレムリンレアー（小）	召唤魔戒的邪恶小恶魔吞噬敌人
グレムリンレアー（メニュー）	召唤魔戒的邪恶小恶魔吞噬敌人
イフリートソード（大）	召唤炎之魔人攻击敌人
イフリートソード（メニュー）	召唤炎之魔人攻击敌人
エクスプロージョン（大）	用 超高温爆炎埋葬敌人，火属性敌人也难逃一劫
エクスプロージョン（メニュー）	用 超高温爆炎埋葬敌人，火属性敌人也难逃一劫
サンダーストラック（大）	用雷属性攻击重创敌人
サンダーストラック（メニュー）	用雷属性攻击重创敌人
ダークサークル（大）	发出吸收敌人到异空间的圆环
ダークサークル（メニュー）	发出吸收敌人到异空间的圆环
ブラッドスキュラー（大）	召唤魔界的大帝消灭敌人
ブラッドスキュラー（メニュー）	召唤魔界的大帝消灭敌人
サザンクロス（大）	发出圣之十字架产生结界，净化邪恶之物
サザンクロス（メニュー）	发出圣之十字架产生结界，净化邪恶之物
メテオスォーム（小）	从宇宙召唤出无数陨石打倒敌人
メテオスォーム（大）	从宇宙召唤出无数陨石打倒敌人
サイレンス（メニュー）	封住敌人的咒文
グラヴィテーション（メニュー）	发出超重力场，使敌人移动速度低下
アシッドレイン（メニュー）	使全体敌人的防御力低下
ヒーリング（メニュー）	回复己方一人的HP
フェアリーライト（メニュー）	回复己方全体HP
レイズデッド（メニュー）	复活己方一人
アンチドート（メニュー）	为己方一人解毒
キュアコンディション（メニュー）	回复己方一人的毒、麻痹、石化状态
グロース（メニュー）	提高己方一人的攻击力
プロテクション（メニュー）	提高己方一人的防御力
エンゼルフェザー（メニュー）	提高己方一人的所有能力
リフレクション（メニュー）	使咒文伤害减半
MPエクステンド辅助	提高MP的最大值
クイックチャージ辅助	咏唱时间减半

卷尾语～无地自容的明人

攻略虽然结束了，但是明人要在这里向各位看官道歉，由于明人在进行《星海3》剧情部分的攻略的时候一直在发烧，导致攻略的质量低到了谷低，烧退了的时候攻略已经截稿了，只有草草的加了这么一个毫无意义的卷尾语……还望各位玩家多多原谅，明人在这里谢罪了……（叩首中）

再说句旁的：打死也别当写稿子的，真不是人类干的来的……





樱大战 ~热血青春~

PS2	厂商：SEGA	发售日：2003.2.27
	类型：AVG	价格：6800日元 / 监制：广井王子

サクラ大戦 ～熱き血潮に～

（本次刊登的文章为LIPS简明攻略）

第一话 帝都·花之华击团

东京上野公园，大神与樱命运地初会（选1），揭开了一页太正浪漫的新篇章。随樱来到帝剧的大神先后认识了艾丽丝（选3）、堇（先靠近再选2）、玛利亚（时间切），向米田报到后（选2）领得检票服与怀表，出门撞见正在偷听的樱与艾丽丝（选2、3），在她们带领下大神先在自己的房间里换好衣服（选2、3、2、2），随后来到检票口（选3），接待客人时的第一个LIPS选2，经过指令LIPS后再选1得到信，对待小孩时要用最大力度忍耐。



自由活动，去卖店可买下樱的照片，与椿谈话选1；走廊上被樱蒙住眼睛时选2、3；中庭遇到艾丽丝选1；在事务局登记后再次回到事务局，与霞谈话选1；在来宾用玄关与由里谈话选1；音乐室有指令LIPS；乐屋遇到艾丽丝选2后观察小熊再选3；去沙龙把信交给堇，樱来找堇时要时间切；随后去堇房间，先时间切再问华击团的事。

支配人室里（选1）大神得知“真相”后备受打击，出门遇到樱要时间切，樱会主动送大神回房休息，随后选1请樱进来聊天，选2后有人来敲门，照以上攻略进行的话则来人是好感度最低的玛利亚，要时间切对应。

晚上樱来传达米田要大神巡夜的命令，选1。去樱的房间会帮樱排练《灰姑娘》，选择中等稍偏强力度；乐屋找到艾丽丝的小熊后去艾丽丝房间还给她；书库遇到玛利亚选2；去支配人室选1；去来宾用玄关由里会提议给大神与樱做相性占卜，选1；有樱照片时去卖店与椿谈话。巡夜结束时选2。

第二天选择去受付，遇到堇选3，遇到玛利亚选3、2。去舞台阻止吵架，樱追来后选1。出击准备对风组选2，出击命令选3。战斗中大神与樱相临选1，与胁侍相临选2。

第二话 敌名为黑之巢会

这天艾丽丝告诉大神会有新队员要来（选1），随后在一声巨响中红兰登场，全选1；食堂遇到艾丽丝时选3，支配人室内选2，出门遇到玛利亚与樱选2，观察樱的服装后选1；观察玛利亚的服装后选2，与玛利亚对话后选1，两人离开后选1，堇来找大神时选1。



晚上红兰来找大神顺序选1、3、オ（开头假名）、3、1后进入自由时间。去红兰房间被红兰打晕做实验，选3；去樱房间继续排练《灰姑娘》，选3；艾丽丝房间与艾丽丝谈话后选1；阳台碰到玛利亚选1；去找帝剧三人娘谈话时一律选2，由里更会告诉大神陆军大臣京极庆吾来找过米田；去支配人室选3；锻炼室里堇要大神教她游泳，选2；格纳库遇到红兰选1；大浴场遇到堇，选1后再选择浴场突入，然后时间过半后选1，回一楼时会再遇到堇，之后一律选1，注意这样将会强制结束巡夜。巡夜结束时如果没去过沙龙则樱会来邀请大神参加花札大会，选2开始第一战VS樱。

第二天舞台倒塌后先时间切，随后选1答应修补舞台，樱要帮忙时选1，再选3安慰樱，樱有事离开后菖蒲登场，大神的恍惚让樱嫉妒不已，这时选2去找樱，在樱房间前选1、2进入樱房间，对话后选1。

敌人出现，出击命令选1，战斗中大神与樱相临选择中等偏弱力度；与红兰相临在时间过半前选3；与堇相临选3；与玛利亚相临选1或2。战斗结束后，得知菖蒲的身份，选择中等偏强力度。



第三话 我不配当队长!?

最近玛利亚精神有些恍惚，与霞谈话时选3，之后进入自由时间。乐屋遇到艾丽丝选1；衣装部屋遇到樱选2；支配人室的米田与中庭和游泳池的堇全都要时间切对应；三人娘中与霞与由里谈话要选1、椿选3；玛利亚房间对话后选2；阳台遇到玛利亚选择中等力度；在菖蒲房间谈话时选3；20分后去红兰房间，调查右下机械开始指令LIPS；沙龙进行花札大会第二战VS艾丽丝。

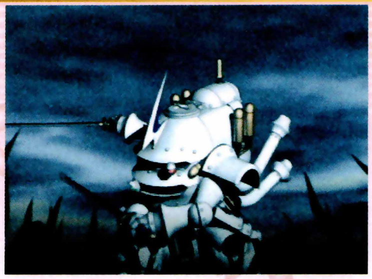
在舞台上大神顶着倒下的柱子时要时间切，神奈登场后选1、2，与神奈切磋武术时选1、时间过半选3、之后以指令LIPS成功反击神奈，比武结束后神奈要做些吃的，选1、时

间切，边吃边聊时全选1。

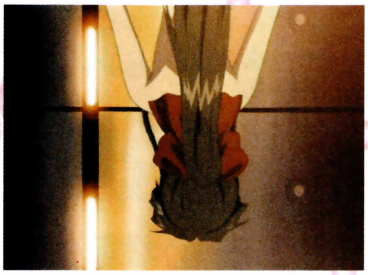
敌袭警报后玛利亚迟到，出击命令选择不同会分别提升玛利亚或神奈的好感度，战斗中与玛利亚相临选2，与神奈相临选3。战斗中要选择救助小孩，之后大神重伤。

大神醒来后先选1，之后好感度最高的樱来单独看望大神，选1；玛利亚来叱责大神时可时间切对应，随后大神在玛利亚门前听到神奈在质问玛利亚，神奈出门时要选择躲避，结果晕倒在书库，被菖蒲救到自己房间后选2，之后进入自由时间。

屋顶遇到菖蒲选2；阳台遇到神奈，时间过半后选1；二阶客席遇到椿选2；在红兰房间或格纳库遇到红兰选3；舞台遇到由里选3；衣装部屋遇到堇选2；厨房遇到霞，分别观察头发与眼睛两次，观察衣服两次或对话时都要选2；音乐室遇到艾丽丝选中等偏弱力度；20分前去大浴场遇到神奈，选1后有指令LIPS；半点后在队长室遇到樱选2。沙龙进行花札大会第三战VS堇。最后出击命令选2。



第四话 暴走！暴走！大暴走！



大神一天的工作结束后遇到樱选2、2，之后艾丽丝出现要大神与她约会，选2、1、3、时间过半前选2即可。

第二天自由时间，红兰房间内与堇房间内选2；菖蒲房间谈话选3；书库遇到由里先观察衣服两次后对话选1；阳台遇到玛利亚选2、2；医务室遇到樱选择中等力度；泳池遇到堇选择中等以上力度；衣装部屋遇到堇选2；道具部屋遇到樱选1；支配人室前选1；事务局与霞谈话选1；来宾用玄关与由里谈话选2；卖店与椿谈话选3；餐厅遇到神奈选1；沙龙花札大会第四战VS玛利亚。

最后去找艾丽丝，观察小熊后选1，观察衣服或对话后选3，出帝剧后选2来到浅草约会。在公园散步时选1、2，去购物时选3再选择右边的项链，最后去看活动写真结果艾丽丝暴走，大神自己被拍了X光片，影院被毁。

支配人室里的LIPS选择不同分别会导致玛利亚或艾丽丝好感度下降，艾丽丝把自己关在房间里后无论选谁去当说客结果都是信心满满地进去灰头土脸地被艾丽丝炸出来。之后进入自由时间，去樱房间与樱一起重现《灰姑娘》最后场景，时间过半后选1；书库遇到睡着的红兰，选1、1；屋顶遇到菖蒲选3；菖蒲房间谈话选2；阳台遇到樱选1、1；锻炼室遇到神奈选1；音乐室遇到由里，时间过半前选2；衣装部屋遇到堇选择最小力度，乐屋遇到椿选2；支配人室内选1；卖店与椿谈话，时间过半后选2；厨房遇到霞选2；中庭遇到玛利亚选择中等偏强力度，沙龙进行花札大会第五战VS神奈。

第二天早上来找艾丽丝选1，敌袭警报响起后出击命令选2，进入战斗后要首先说得艾丽丝，顺序选1、中等偏强力度、左、时间过半后选2、1，即可成功说服艾丽丝。回归战场后回答罗刹的问题选1，大神与艾丽丝相临时间过半后选3。

第五话 用少女的心意让花朵绽放



堇VS神奈后劝谁都没用，干脆让她们打个够算了（选3）。进入自由时间，道具部屋遇到红兰选择中等力度；衣装部屋遇到樱选3；事务局、来宾用玄关、卖店与三人娘谈话一律选2；阳台遇到艾丽丝选1；菖蒲房间谈话选1；沙龙遇到由里，时间切；堇房间或者神奈房间，都选1、2；泳池遇到玛利亚选3、时间过半后1。作战会议中决定深川调查人员后选2。夜晚自由时间，书库遇到樱，时间过半前选2；屋顶遇到菖蒲选1；菖蒲房间谈话选2；卖店和乐屋与椿谈话选2；事务所和来宾用玄关与霞和由里谈话均选3；食堂和锻炼室遇到堇与神奈均选1；音乐室遇到艾丽丝有指令LIPS；去支配人室选2；格纳库遇到玛利亚与红兰选3；艾丽丝房间给艾丽丝讲故事选1、1；沙龙进行花札大会最终战VS红兰。

●深川废屋调查刚开始堇与神奈便分开行动，选择与谁行动则进入不同分支。

堇路线——顺序选时间切、2、时间过半后选2、1，然后去"居间"调查八音盒两次，时间过半后选3，去"时计部屋"调查左时钟一次，右时钟两次，调整时针到四点，最后去"镜部屋"调查左边破碎的镜子进入密室，幽灵（有点像花火）出现后先时间切再选1，堇被蜘蛛袭击时选1、2、2、1，与神奈会合发现神奈被蛇袭击，选1、2、1，最后是指令LIPS。

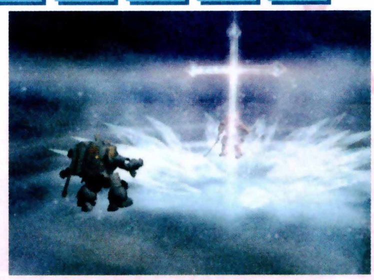
神奈路线——顺序选时间切、1、3，发现敌人时选时间过半后2，战斗一律是指令LIPS，其它LIPS选1，战斗中得到幽灵（越看越像花火）的帮助。神奈被蛇袭击时选1、2、2、1，与堇会合发现堇被蜘蛛袭击，选1、2、1，最后输入中等力度。

堇与神奈身边同时出现蛇与蜘蛛时选2或3，之后的LIPS不能时间切，追出地面被敌人发现时不能选3。进入战斗。

第六话 沉默不语的朋友

演出结束后花组队员进行反省会，选1后至少要与每人对话一次，再选1或2。

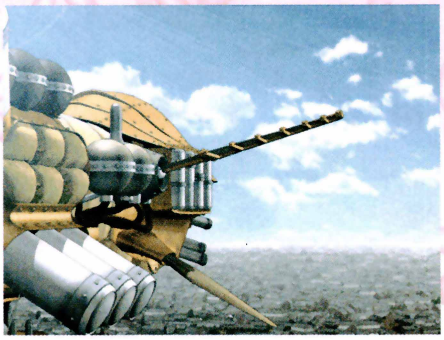
自由时间，去音乐室遇到艾丽丝，除了指令LIPS外要输入中等或偏弱力度；支配人室选2；食堂遇到堇要时间切；格纳库遇到红兰有指令LIPS；事务局与霞对话选2或3；来宾用玄关与由里对话选1；卖店与椿对话时间过半前选1；中庭遇到菖蒲选2；书库遇到神奈选3；沙龙遇到由里时间过半前选1；樱房间帮樱赶蚊子，在樱脸上（汗）；厨房遇到米田选2；艾丽丝房间选1或3。自由时间结束后去格纳库选1或2，大神发现红兰确实很反常，到底发生了什么事？随后警报响起，花组准备出击时红兰说光武还未整备好，这时的LIPS选1则樱好感度上升、选2神奈上升、选3玛利亚上升。



战斗中红兰的反常令自己身陷险境，当她快被一架快要报废的胁侍攻击时要立刻选择救助，之后再时间切对应。战斗结束回来，红兰把自己关在光武里，无论大家怎么劝都不出来，选3，时间切，最后选1。

第二天早上菖蒲要大神去支配人室说有要事，进入自由时间，音乐室遇到玛利亚选择中等偏弱力度；沙龙遇到堇选３；艾丽丝房间时间切；玄关遇到樱与由里选２；厨房遇到樱选１；中庭遇到神奈有指令LIPS；医务室遇到神奈与霞，选中等偏弱力度、时间切、时间过半后２；乐屋遇到玛利亚与椿，时间切。支配人室里米田给大神看了一段关于星组的极密影像（星组共有五人，除了拉切特、织姬、雷尼外，另外两人是谁？），大神因此找到了红兰反常的原因以及真正明白了她对机械的感情，于是马上再次去找红兰，终于，大神使得红兰打开了光武的舱盖，也同时打开了她紧闭的心（LIPS可任选）。

第七话 帝都大崩溃！



公演结束后去找椿选２，碰到樱选３，之后进入自由时间。卖店与椿谈话选２或３；食堂遇到神奈选１、再选１或２；来宾用玄关与由里谈话选３；事务局与霞谈话选２；支配人室时间过半前选１；乐屋遇到椿选最大力度；舞台遇到堇选２、２；红兰房间两次时间切；去玛利亚房间玛利亚突然要与大神以真枪实弹来决斗，来到中庭决斗开始，首先玛利亚向大神连开五枪，指令LIPS成功后大神以刀挡掉子弹，随后冲向玛利亚，但不能靠近，因为玛利亚的枪里还有一发子弹，选择最小力度即可；菖蒲房间与菖蒲对话选３；1F走廊遇到樱选１。

花组队员在沙龙集合后与每人对话，除艾丽丝选1、堇选３外其她队员一律选２，之后大家提议开个宴会庆祝一下，连选两次１。再次进入自由时间，沙龙遇到由里选１；红兰房间全选１；书库遇到霞选１或２；屋顶遇到米田选３；阳台遇到椿选２；厨房遇到玛利亚选１、2后开始帮忙做饭，先是指令LIPS，随后选１、中等力度，时间过半后选３即可；乐屋遇到堇与艾丽丝，选１后要再去道具部屋与衣装部屋各一次；医务室遇到菖蒲选2；仓库遇到神奈选1、3。

宴会开始后看红兰的杂技选１，红兰提议吓唬樱选２，樱被雷吓到后选１、２，去指令室选１，敌人来

第八话 决战！拼死一搏！

那个什么破星阵发动后樱突然昏迷，大神去看望后却找不出任何头绪，花组队员来后选２，之后好感度最高的女孩会来安慰大神。作战指令室内商量对策后，大神最后作出“敌本阵突入”的决定，随后利用演算机侦测出妖力最大的方位，虽然大神觉得那并不是天海，但众人一致认为可能性很大，于是还得去看看，结果中了圈套（选２），在醒来并随后赶来的樱掩护下迅速安全撤离。回来后大家对樱的突然醒来都很高兴，纷纷问樱是怎么回事（选２），当樱说出梦中所提到的“魔封之门”后米田与菖蒲大吃一惊，原来这涉及到了六年前的降魔战争……最后终于推断出黑之巢会本部在日本桥下，于是大神率领三名队员突入，余下三名队员断后，与天海展开最后的决战。最终，大神在大家灵力倾注下贯穿了天海的机体，终于消灭了天海。



第九话 和平的日子就去约会吧！

黑之巢会被灭后三个月，花组众人一起在乐屋庆祝新年的到来（选１）。随后大神被米田叫到支配人室(选２)被告之可以暂时放假，出门后遇到菖蒲，大神本想邀请菖蒲一起去新年参拜，但无奈菖蒲公事在身，因此劝大神去邀请其她女孩子，那自然是指樱了

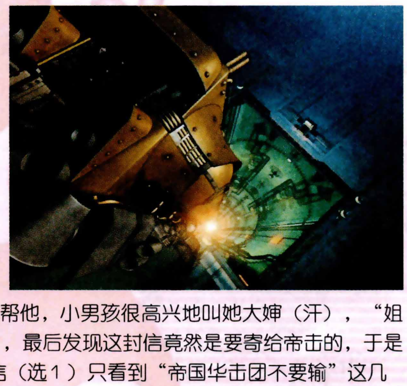


（樱大战的主线故事），与樱一起出去约会时的LIPS先是时间过半后选１，然后再选１。结果最后发现原来花组众人都跟在后面当电灯泡，不过比起来还是葵叉丹这电灯泡最大，并且还召唤出降魔来凑热闹。战斗结束后众人发现光武已接近使用极限，正待返回帝击时突然又出现一只降魔，虽然最后神奈与大神协力干掉了它，可结果还是致使全员光武报废。

第十话 神已飞临

光武的事使得米田大为恼火（选２），并责令大神如不想变成专业检票员就马上去想对策。晚上红兰来找大神，表示虽然有办法解决灵子甲胄的问题，但是另一个大问题就是需要大量金钱，这确实是个很头痛的问题。

进入自由时间，去沙龙遇到堇选３；去艾丽丝房间选１，之后的指令LIPS要控制为三对四错；书库遇到红兰选１；卖店与椿谈话选２；来宾用玄关与由里谈话选３；事务局与霞谈话选２；衣装部屋遇到樱选３；锻炼室遇到神奈选３；作战指令室遇到玛利亚选最大力度。



回房间后，三人娘与菖蒲为了给大神打气而分别会来请大神明天一起出去走走，第二天选择不同则分支也不同。三人娘篇：与椿等人一起出去的话会来到浅草花支部游玩，途中会碰到一个与伙伴吵架，说无论如何不相信自己憧憬的帝击会打败仗的小男孩，于是大神与小男孩约定，帝击花组绝对不会再打败仗（选１）。之后会选择单独与三人娘中的一人独处，无论选谁，其LIPS都选１。菖蒲篇：与菖蒲一起出门会遇到一个要寄信的小男孩，但他个子矮够不着邮筒，菖蒲上前想帮他，小男孩很高兴地叫她大婶（汗），“姐姐来帮你”菖蒲还故意加重“姐姐”的语气（爆汗），最后发现这封信竟然是要寄给帝击的，于是菖蒲告诉小男孩他们会直接把信送到帝击，大神拆信（选１）只看到“帝国华击团不要输”这几



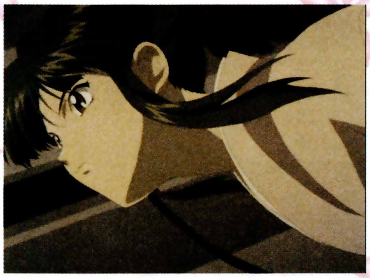
个字，然而大神却非常清楚这信的分量有多重。之后菖蒲会继续开导大神（选１），最后菖蒲对大神说："无论有什么事，我都会在你这一方支持你。"

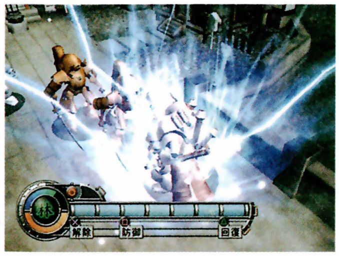
回到帝剧后花组众人集合商量今后的对策，大神提议全员有必要再训练，得到玛利亚、神奈与樱的支持，随后选"依各人判断特训"，特训归来后先是自由时间，沙龙遇到堇时不要选３，之后再去一次堇的房间；艾丽丝房间选２；红兰房间选２；书库遇到玛利亚；菖蒲房间选２；阳台遇到玛利亚选１；卖店与椿谈话选２；事务局与霞谈话选３；来宾用玄关与由里谈话选３；舞台遇到樱选１；食堂和锻炼室遇到神奈选１；支配人室选２。随后降魔来袭，选择"看看特训成果吧"。

第十一话 最终兵器出现

这天大神在沙龙读《放神记书传》，但这书很难看懂（选３），艾丽丝端来果汁时选１、３，随后玛利亚告诉大神米田叫他一会去作战指令室。进入自由时间，2F大堂遇到艾丽丝选２；卖店与椿谈话有指令LIPS；来宾用玄关与由里谈话选３；事务局选择看海报再选２；衣装部屋遇到红兰选３后有指令LIPS；舞台遇到樱选１，随后去浴场选２，再回到舞台，时间切；菖蒲房间时间过半后选１。

来到作战指令室，米田向大神讲解了有关降魔与魔神器的事，并特别关照这些事属于最高机密不可对外讲。出来后与菖蒲商量如何制造陷阱防止敌人（选１），菖蒲帮大神擦脸上的油渍时大神脸红红的，结果被花组众人看到……晚上樱来质问大神去地下到底做什么，可米田特意叮嘱过这事又不能说，只好时间切对应，结果樱还是误会了大神。晚上大神巡夜时发现菖蒲怪怪的，上前询问时突然被菖蒲掐住脖子，选２、２后抱住菖蒲使她暂时镇定下来，但这一幕却被樱看到……降魔来袭的警报铃声响起，菖蒲要大神马上去迎敌，并交给大神一把手枪，同时命令大神如自己有什么变化，就立刻向她开枪。





一场帝剧守卫战结束后，大家吃惊地发现手持魔神器的菖蒲已被叉丹控制（选１），菖蒲一看到大神便立刻命令大神向自己开枪，但是大神举起手枪的手却无论如何扣不下扳机--身为军人的大神第一次违抗了命令（时间切）。最终，菖蒲在叉丹的一吻下，觉醒为最强降魔——杀女。

菖蒲竟然成为了敌人，大家谁都无法接受这一事实。看着花组士气低落，米田便要大神去看看大家的状况随后再去找他。进入自由时间，食堂遇到神奈选２；沙龙遇到堇要时间切；书库遇到红兰选２；艾丽丝房间选１；玛利亚房间要时间切；在事务局和音乐室分别遇到霞与由里，选１或２；玄关遇到椿选２；去阳台遇到樱选１，随后，樱会向大神告白，并且还会问大神其实是喜欢菖蒲吧，大神只有默认。

为了防止葵叉丹利用夺走的魔神器唤出圣魔城，米田决定即刻让花组前往东京湾，然而杀女与某上级降魔前来牵制住了花组的行动，最终圣魔城还是出现了，帝都危在旦夕。

最终话 最终审判！

圣魔城的出现使得各地区均遭到相当大程度的破坏，帝击花组面临着最大的考验。与队员谈话时不要轻易作出出击的决定，要多商量一下，等最后大家齐心决定突入圣魔城破坏灵子炮时，再下出击命令也不迟（出击命令将直接决定队长转型）。于是花组众人乘翔鲸丸奔赴圣魔城，米田更是第一次拿出了帝击的最后王牌——长达８０００米的空中战舰三笠，以其强大的炮火为大神他们打开了一条通路，并且引离了大量降魔。使得花组得以轻易登上圣魔城，然而在前进中，神奈、堇、红兰、玛利亚相继牺牲，甚至就连艾丽丝也为了守护自己最喜欢的大哥哥而与敌人同归于尽……带着悲痛而沉重的心情，大神与樱来到了圣魔城的核心，然而等待他们的却是觉醒为杀女的菖蒲，大神多么希望菖蒲能恢复过来，然而回答他的却只有一次次冰冷的攻击（此处LIPS可任选），结果樱为了掩护大神替大神挡住了致命的一击，樱的倒下终于使得大神不再迷茫，而下定决心要打倒杀女（悲伤的决斗）！然而即使打败了杀女，大神仍然无法下手给杀女最后的致命一击，神武手中的钢刀虽然高高举起，但是灵力却渐渐消去……（时间切）此时叉丹出现向毫无防备的大神突下杀手，几乎与此同时杀女突然挡在了大神面前挡住了这一致命攻击，随后，杀女的机体便再无声息……"叉丹！我决不饶你！"大神的愤怒终于爆发了。



打败了葵叉丹，灵子炮也被三笠挡住，一切似乎都结束了？不，当然还没有，叉丹现出恶魔撒旦正体的同时，菖蒲也现出天使长米咖勒的正体并使花组全员复活，打败撒旦才是真正的结束。撒旦败了，败在了正义与爱的力量下，虽然他不承认这些，但是米咖勒对他的爱却感化了他："对不起，米咖勒……"撒旦道歉了……米咖勒决定带着撒旦的灵魂开始神之国的旅行，对大神而言，这一次将是与菖蒲真正的永别，在米咖勒以菖蒲身份与大神道别时，大神终于说出了深藏心中已久的话："菖蒲小姐，我对你……"



望着远去的天使，大神心中却异常平静，如果当时那句话没有说出口，那么以后就再也没有机会了，自己一定会后悔吧。"大神君，这样好吗？"樱在一旁问大神，大神笑了笑："我还有大家，还有重要的人在一起，这就够了。"大神与樱相视而笑。

"是的，还有重要的人在一起……"

■ 文／天使受容体・K1

关于大神性格槽与队长度

- ●红色代表火，性格热血冲动，战斗中大神修正值偏重攻击力。
- ●黄色代表地，性格稳重冷静，战斗中大神修正值偏重防御力。
- ●蓝色代表风，性格轻浮，战斗中大神修正值偏重行动力。







天下无双的霸者 三度逐鹿中原

没想到在〈猛将传〉依然热销的同时，光荣又把这一重磅炸弹投向了广大钟爱这一系列的玩家。如果说〈真三国无双2〉较之一代有了质的飞跃，那么这次的本系列第三作无疑把整个〈三国无双〉系列推向了另一巅峰，也达到了一定意义上的"完美形态"。但是本作一些新的想法是否能够被那些二代玩家所真正接受呢？只有用时间来说话了。好了，闲言少叙，下面进入正题。

PS2	厂商：光荣		发售日：2003.2.27	
	类型：ACT	价格：6800日元	其他：——	



关于游戏

首先要说明的是，这个游戏只对应PS2专用的SHOCK 2 手柄。主要原因是因为游戏中加入了R3键的全新设定（SHOCK 1 手柄的类比部分并不对应此功能）。

结束游戏开场CG以后（感觉不错，比上一代更有感觉）可以看到游戏的主菜单，这里包括：无双模式，FREE模式，OPTION，事典，挑战模式，护卫兵以及个性武将编辑模式，对战等。如果大家对自己的实力很有信心，那么就请把难度调到"普通"的位置。开场时选择无双模式，每个势力中只有3名角色可以被使用。如果你需要快速拿到较多的武将，那么就请以以下人物做为你初期培养的对象（因为游戏关卡出现以及武将的追加都是通过每个势力所引发的剧情而产生的，类似于AVG游戏的分支剧情，选择关卡的顺序会决定以后出现关卡的情况）：刘备（容易上手，后期较困难），孙尚香（速度快，但是能力不平均），曹操（综合能力很强的角色，新上手玩家的首选）。



本作不会像〈真三国无双2〉一样，需要打连击来获得提升武将基本数值的道具。而是系统自动设置，也就是说每个关卡中敌方武将身上附带道具的数值不会改变。随着游戏章节的继续推进，关卡会自动提升这些数值，而且还与难度有关。

战场相关

本游戏在战场安排上大下工夫，较之上一代有了很大进步，系统不但严谨而且提高了可玩度。

■1、游戏中新加入的回复以及辅助道具：

大鸡腿	回复200点生命力
烧全鸡	相当于体力全部回复
无双罐	一般从亲卫队长身上取得，无双和体力全回复
速鞋	30秒以内使移动速度提高一倍，相当实用

这些道具除了出现在罐子以及木箱中以外，还会在打倒敌人小头目（兵长以上）获得，这与使用角色的"运值"还有连击COMB数有关。特别值得一提的是，在这个作品中，角色骑在马上即可获得这些道具，确实比前作方便了许多。

■2、打倒敌方武将获得的道具

青铜之剑	攻击力+1	兵卒之盾	防御力+1
黑铁之剑	攻击力+2	伯长之盾	防御力+2
白银之剑	攻击力+4	将军之盾	防御力+4
黄金之剑	攻击力+8	伏羲之盾	防御力+8

■3，游戏中新加入了"一骑讨"模式。

这个设定就是在特定的情况下，敌方武将向你提出"单挑"的要求。在一骑讨画面中按圆圈键接受挑战，START键回避，这里要注意以下几点：

单挑的限定时间为45秒，45秒以后系统将自动将两名角色分开，继续游戏，如果不接受敌方的挑战或者在单挑中败阵会降低我方士气，在单挑中可以随意使用组合招数，但一定要看清对方武将类型，如果是重量型武将（如张飞，典韦等）切不可与他们近身，因为这些角色通常会在近身时使用攻击力很高的投技，而且防御不能。

如果在单挑中战死，一样会GAMEOVER，所以请量力而行。

■4、战场中切换护卫兵的战术要用SELECT，在初期最好使用防御状态，以免护卫兵死伤过重。而护卫兵的成长与他们的破敌数，死伤人数以及连击COMB等因素有直接关系。

■5、本作可以在大地图中找到敌方主将以及其副将所在的位置，这对把握整个战场的局势起了很大作用，在主将的名字上按下圆圈键就可以查看副将的位置。

■6、如果在中途退出游戏，那么你就不能继续进行新的无双模式或者FREE模式，否则你的中断记录将被覆盖（这一点前作就有人开始抱怨了）！

■7、游戏中的R3键被设定为"一吼"功能。虽然攻击力不大，但是可以提高士气。不过这个设定只是给那些喜欢摆酷的玩家所准备，在NORMAL难度以上请谨慎使用。

武器以及攻击系统

■1、在这个作品中，玩家不可以仿效上一代中投机取巧的方法

用1P选强力武将，2P选要拿武器的角色，以此来获得角色的最终武器。在本作中，所有角色的武器采用了升级的方式进行强化：武器的最高等级为9，9以上的LV10武器依然需要在特殊的关卡，特殊的条件获得。而武器LV1－LV3其实相当于前作的LV1武器，LV4－LV6相当于LV2武器，LV7－LV9则等于可以连击6段的LV3武器。武器的强化需要大量武器经验值，而这些经验值需要从敌方武将身上获得：击倒敌方BOSS以外的武将可以获得102以上的经验值，随着关卡的推进与游戏难度的上升，击倒不同级别的敌武将会获得102、204、307、409、512、618、1024等不同点数的武器经验值。另外，在敌武将身上完成COMB连击亦可获得数量不等的武器经验值。获得的经验值会在战斗胜利后结算，LV1上升到LV2只需要1000点经验，但是通过武器级别的不断提升，升级所需要的经验值就会逐渐增大。当到达武器升级极限LV9的时候，角色应该已经拿满了36000点武器经验值。

■2、动作要素相关

★方块键——普通攻击，最高为六段。每个人物的动作建模不同，所以普通攻击在一定程度上决定了武将的强弱。

★圆圈键——无双攻击，当无双槽蓄满即可使用。按住圆圈键可以不停地发动无双攻击，直到无双槽空为止。

★三角键——CHARGE攻击，本作强化的核心要素，组成连续技的主要攻击方式。这种攻击的特点是发动攻击前需要蓄力，也就是出招前有短暂的硬直时间。玩家需要在不同的角色上使用合适的CHARGE攻击段数。

★叉键——跳跃，也是武将的基本能力之一。道具中的“翔靴”用来提高角色的跳跃能力，而跳跃以后发动CHARGE攻击是本作新追加的动作要素。这种攻击的特点是范围以及判定面积大，可以有效的解围，或者在某些特定场合解决掉BOSS。但这种攻击的弱点也十分明显：在空中发动CHARGE攻击直到落地以前这段时间，角色处于防御不能状态，即使是敌兵发动再轻微的攻击也会破坏掉这次空中CHARGE攻击，所以请确定发动空中CHARGE是在适当的时机。

★L键——防御/视点注目，在防御过程中可以按三角键进行弹返攻击。但是这种攻击有成功几率的限制，一旦弹返技发动成功，那么角色就会以全身无敌的状态攻击敌人。大家需要掌握好弹反技发动的时机，在适当的情况下使用。



★R键——弓攻击，每个角色都附带弓攻击能力，利用道具中黄忠弓可以直接提升这一数值。本次弓攻击的设定与前作基本相同，按住R后按方块键是以普通的弓箭攻击，按三角键是能给对方造成眩晕的CHARGE弓攻击。弓攻击除了可以自动瞄准敌人以外，还具有视点拉近功能，这就有利于角色在更有利的位置射杀敌人。

★R3——本作新加入的要素，“一吼”攻击，虽然攻击力不高，但在一定的情况下使用此攻击可以提高士气，而且“一喉”攻击的范围很大。

如果对准敌人直接使用CHARGE1攻击（即直接按下三角键），那么按人物的不同会形成飞行道具攻击（技巧型角色，如诸葛亮、司马懿、黄月英等）、投技攻击（重量型角色，如典韦、张飞、夏侯敦等）和特殊回转攻击（马超，赵云等），这三种进攻有着各自的特点，比如在敌兵数量较多的战场上使用飞行道具攻击可以有效的牵制敌人。在单独面对BOSS的时候投技可以给对方带来重创。但是一定要注意，飞行道具攻击和投技攻击在发动以前所消耗的蓄力时间要多于普通的CHARGE连技，在难度较高的战场里务必谨慎使用。

■3、下面介绍几种常用的连续技

本游戏的精髓就在于可以像格斗游戏一样使用连续攻击给对方带来重创，而追求高段数的连击又成为了每位高手所追求的目标。在本作的连击系统中CHARGE（即三角键）无疑成为了核心要素。下面就介绍CHARGE技巧的具体效果（CHARGE后面的数字代表在连技的第几步使用CHARGE，例如CHARGE3就相当于两下方块连打以后按下三角键）：

★CHARGE1（即直接按下三角键）：飞行道具/回转攻击/投技攻击，上面已经介绍到。

★CHARGE2（即输入方块键以后再按三角键）：每个角色所拥有不同特点的CHARGE2攻击，效果不明显，在战场中应用较少。

★CHARGE3：本作主要强化的攻击手段，也间接强化了某些角色的能力，在上一部作品中的C3攻击只能达到把敌人打晕的效果。但是这一次则可以连击数段以后将敌人打晕，这无疑大大加强了这一招式的威力。不同的人物使用C3技会有不同的效果，往往在一些敌兵密集的地方这种攻击才会体现出价值。但是要注意的是，所有人物的C3技都或多或少的存在破绽。比如曹操的C3技，虽然连击段数多，但是很容易打如果单独对付BOSS时使用尚可，如果在难度较高的密集型战场使用难免会被敌方武将钻空子。还有些角色的C3攻击更为特殊，就像曹仁，这个家伙在发动此攻击时就像装备了火箭筒一样，可以任意的转向发射，但是一定要注意所处战场的难度以及周围的情况，否则被敌人一套连技偷袭的下场就是直接GAMEOVER，另外值得一提的是，曹仁这个角色的无双技相当实用，大家可以自己去体会其优点。



★CHARGE4：宏范围攻击，技巧型短兵器的人物使用起来相对破绽小。

★CHARGE5：吹飞攻击，可以造成最大COMB连击数的技巧，在这一代中的变化不大。

★CHARGE6：最大追加攻击，不同的角色发出的CHARGE6攻击段数不同，有些人的CHARGE6攻击只有一段，有些角色则可能有五段以上。Hansir个人认为本作的CHARGE5以及CHARGE6攻击有所减弱，连击的主要手段则转向CHARGE3攻击。但是某些特殊角色还是可以以CHARGE6作为一套连续技的结尾。当然，攻击效果要看之前所运用的CANCEL技巧。



■4，属性攻击系统

在《真三国无双2》中大受欢迎的属性攻击设定在今作改头换面，武将可以装备任意属性的“玉”道具来获得最满意的攻击效果，而每个角色的LV10武器中也不再附加属性攻击（LV10武器只是单纯的提高物理攻击力，而且可以在无双槽不满的情况下发动属性攻击），其实这样的系统改革一方面做到了把前作依赖属性攻击的“耍赖”角色与那些无属性角色平衡调整。但另外一方面其实也降低了游戏的整体难度，每个人物的LV10武器不再像前作LV4或者LV5武器那么至关重要了。

●在本作品中，“玉”的属性一共分为六种，即：

★炎玉：发动这种属性的攻击会使敌人身上着火，而且带有攻击惯性。也就是说火属性可以使敌人一直损血，装备这种玉以前请先观察你所使用的角色，如果这个角色的动作适用于宏范围攻击，那么装备上炎玉就如虎添翼了。

★冰玉：可以使敌人凝固的属性，对BOSS时相当有效。

★烈玉：可以在敌人防御的情况下继续减血，但是对BOSS的效果不明显。

★毒玉：使敌人中毒，敌人在中毒期间会加快损血的速度。

★雷玉：带有传染性质的攻击，范围很大。

★斩玉：使敌人即死，在今作和前作都是最强力的属性，但是有一定发动几率。



需要说明的是：以上六种玉都是从敌方武将遗留下来的ITEM中得到的，而每种玉的最高级别为LV4，级别越高的"玉"带有越强力的攻击效果。另外，这些属性攻击一定是在CHARGE攻击中发生的，不同段数的CHARGE攻击所产生的效果不同，我们通常以范围最大的CHARGE连击做为主要进攻手段。关于“玉”的取得几率还与角色的"运值"有关，看看道具栏里的“七星带”吧…。

■5，LV10武器相关

当角色获得36000武器经验值的时候武器就会达到物理满级LV9，那么收集LV10的挑战又摆在大家眼前了。这一次取得LV10武器的前提依然不变：HARD难度，无双或者FREE皆可，可以使用1P和2P同时取得（不过有些特殊剧情必须由角色本人触发）。

●下面就来介绍几个人物的LV10武器取得法：

★张颌（朱雀虹）：在街亭之战亲手干掉每一名武将，包括副将在内。而且要引发“马谡包围网”事件。系统会自动给出提示：张颌习的得LV10的朱雀虹。

★司马懿（穹奇羽扇）：五丈原之战，先杀掉魏延，然后干掉马谡。在出现“诸葛亮诈死，魏军进军”的剧情以后，干掉马超以及关兴。这个时候就会出现升级讯息。

★典韦（真极牛头）：只要在曹操未战死之前获得“许楮破壁而出的信息”就可以了。方法有很多种，应该很容易完成。

★孙尚香（日月乾坤圈）：在南郡之战中制压曹仁即可。具体步骤如下：1击破王朗，2进城门引发周瑜假计事件3击破徐晃、曹洪。最后击破曹仁。

★孙坚（真天狼剑）：十分简单，只要在玉玺争夺战中砍杀100人以上就会自动习得，但是一定要把握好整个战役的时间。

★陆逊（闪飞燕）：在夷凌之战中火计成功后，突破下方的八阵图即可显示信息。

★马超（龙骑尖）：在无双模式下成都制压战，按以下顺序击倒敌将即可：费管，李严，颜严，刘循，庞德，马岱。

★赵云（豪龙胆）：方法不一，在博望坡一战当中发生。要注意诸葛亮的提示信息，分别将夏侯敦.韩皓.和于禁诱到指定地点解决掉，然后直接杀奔曹操本阵，解决典韦和许楮.这个时候要等待诸葛亮与曹操碰面的剧情(或者可以将曹操引到诸葛亮处）。之后就会出现信息。



★吕布（无双方天戟）：在南阳吕布之乱这一关当中，亲自干掉除董卓以外的所有武将，当“敌伏兵出现”的讯息显示以后再赶去将伏兵解决，之后就会出现"无双方天戟习得"的信息。

因版面有限，下期将会作补遗攻略，到时将给出其他武将和自创武将的LV10武器解决方案。

道具系统

本次的道具系统并没有想象中的理想，可能是因为之前的期待度过高的原因吧，总感觉少了什么要似的。不过这回KOEI还是很体贴玩家的，大家可以装备最大7个道具（一个马镫，一个属性玉和若干个辅助道具），武将初期只可装备1个或者两个辅助道具，但是随着级别的提升，角色可以附带的道具数会增加，一般的道具如朱雀翼等的最高级别为LV20，取得高级别的道具需用NORMAL以上难度反复挑战，而且与角色的“运值”有直接关系，“运值”越高的角色会获得越高等级的道具，有些关卡仍然可以使用“中断大法”来反复获得道具。





●下面介绍几种特殊道具的拿法（难度和模式不限）：

★飞电凳：可以乘骑宝马“爪黄飞电”，使用吕布中在曹操讨伐战中按以下顺序击破敌将就可以获得：曹仁，夏侯渊，李典，典韦，夏侯敦，之后会出现贵重品发现。本次装有贵重品的箱子与众不同，应该很轻易找到。

★绝影凳：在马上无论受到怎样的攻击都不会掉下来，相当于前作的“不离手纲”强化版。在潼关之战中，只要出现“曹操与韩遂对话”事件和“西凉军抢马”事件以后就会出现贵重品发现信息。

★发破传书：在二乔夺还战中使用吴军，只要救出二乔就会有贵重品发现的信息。

★铁手甲：CHARGE攻击中不会受敌人的攻击而中断，相当有用的道具！孙坚讨伐战使用袁绍军，当冲到孙坚本阵时会发生孙坚消失事件，而后会有孙坚出现在袁绍本阵后方的剧情。这时候系统会提示有贵重品发现。



★刚柔法书：黄巾岩攻防战使用张角军，在解决掉赵云和关羽以后会出现输送部队，击倒输送队长即可获得。

★真乱舞书：在关羽千里行中以最快的速度突破第五关就会出现输送部队，之后迅速结束战斗。

★真空书：在许昌之战中使用蜀军，在“诸葛亮要求你完成任务”的剧情发生以后，立刻击退许楮，然后再守护好云梯，达成这两个条件后会出现司马懿惊讶的信息。之后就有贵重品出现了。

关卡及位置说明

这个作品并没有按照史实的模式安排剧情，而是把每个势力分成章节依次进行游戏，每个章节包括三个关卡，选择三个关卡的顺序会影响到出现隐藏关卡（外传）的结果。很多关卡需要三个势力以外的军团来完成，比如使用任何一个势力通关以后就会出现吕布传的剧情，用魏国通关一次就会出现袁绍传等等。

下面是笔者目前为止获得的所有关卡，其中包括关卡中“点心”以及“仙酒”的位置（待补完）。



战役名称	点心位置	仙酒位置
黄巾贼击退战	在张梁本阵的左方，间歇泉喷发的凹陷处，注意不时跳跃以到达。	在张梁本阵的右方，相对于点心的位置上。
黄巾之乱	张角本阵左上方，有一个箱子两个罐子的排列，其中一个就是点心。	本关的地图呈十字形，仙酒就在地图右上方最角落里）
曹操讨伐战(外传，下略)	在吕布本阵最上方，据点兵前的两个罐子	曹操本阵右下方
黄巾岩攻略战	地图左方城中的左下角落（周仓把守）	地图右方圆环上方细长的窄道（何仪附近）
刘备讨伐战	地图中央偏下方，村落中央的罐子	在张飞军团的初始位置，民房后面。
黄巾贼歼灭战	地图正上方，张角开始所在的祭坛上，打破罐子即可发现。	地图右上方，有石门的地方。仔细寻找。
许昌之战	许昌城中间偏左的位置	待补完
玉玺争夺战	在孙坚军据点的左面，很容易找到	孙坚军据点的右面（注意：本关遇到的木箱一定都要打破，打破之后会有玉玺发现报告，但第四个才是真的，要快）
汜水关之战	在樊稠所在的兵粮库的左下角落	在牛辅军营附近
虎牢关之战	在虎牢关右面的城墙上	虎牢关左面的城墙上
宛城之战	曹操初期位置大殿的左下角	张绣初期位置下方的房间（弓箭兵所在）
官渡之战	曹操初始位置的左面（阁着城墙）	在乌巢内的罐子里（找到乌巢的方法不做介绍）
下坯攻防战	中央河流偏上位置的罐子中	击倒张辽后会引发马车事件，然后就可以引发落石准备事件，这时赶到落石准备地点就可以到达“赤兔马”所在的岛上，罐子中就是。
关羽千里行	第四关卡出门以后左边楼梯旁的罐子	开始位置出城往右
建业之战	待补完	孙坚所在的城中偏左的小方格(从左边的入口进入，单独的罐子就是)
博望坡之战	在曹操所在的城门边上，左上角用墙围起来的部分右方出口附近。	在曹操所在城左上角用墙围起的部分下方出口附近。
赤壁之战	在曹操所在的大船上，右上角便是。	曹仁初期位置左下方，有四只船在一起的中间部分（中间船上的右上角）
刘表奇袭战	地图右下角，据点旁边的罐子里	刘表本阵城墙右上角的角落里
吴郡攻略战	刘繇开始的城中，正中位置就是（需要爬上楼梯）	在军粮库右上角的角落（仔细寻找）
汝南之战	城内西北方向的小房间前	位置相同，两个罐子并排放着，十分简单。
长坂之战	朱灵的初始位置，类似三面环墙的建筑中间	地图中央的大城，左下角的城墙附近。
夏口之战	待补完	周泰初期位置的小村庄，右下方的房子就是
江东平定战（两组）	1周瑜初始位置是军粮库，南面的入口左方就是点心。2正中央的大阵营的楼梯旁边	1相对于点心的位置，在南边入口的右面。2左上方的阵营（敌头领是刘薰）中间用木栏围住的区域左下角
二桥夺还战	中间偏下那座桥的左下方（有贵重品出现的旁边位置）	出城左通道，往下方延伸的小道。
合肥之战	曹操的本阵，上楼梯以后曹操所在的位置附近	地图中央左边有一条小路，在路口附近。
樊城之战	在樊城北门，通往曹仁所在地的斜坡旁边（单独瓦罐，也可能出现在城东南角）	在樊城南门，通往曹仁要塞的斜坡旁边（单独瓦罐，也可能出现城的西北角）
樊城争夺战	在樊城城墙左上的据点兵附近	在樊城城墙右下的据点兵附近
潼关之战	地图左上方据点兵的前面	本阵上方栎正中的罐子中
长江防卫战	地图的下方，董卓初始位置的帐篷旁边	地图右上角落，很容易找到
街亭之战	在蜀军本阵的右上角	在魏军本阵的右上角
南蛮夷平定战	在地图西南方向，毒沼池区。有两个在水里的罐子，其中一个就是。	地图右面，从上往下数第二条山道附近（与右上方的据点接近）
南蛮防卫战	孙坚本阵中间靠右面的位置，有三个箱子和两个罐子，其中一个就是。	地图右下方有两个据点，仙酒就在左面那个据点的左边。
定军山之战	夏侯渊军团的正右方向，有据点兵的地方	在"交换人质"事件发生的地点，帐篷的角落里（仔细寻找）
荆州镇压战	在刘表的本阵中	待补完
荆州攻略战	太守金旋所在的城池下方的山壁旁边	地图中有四个城寨，仙酒在赵范军的城寨外面。
南郡之战	曹仁的城中右下方正中方格的中间位置	曹仁所在的城中，地图右面偏上的城墙边（需要爬上楼梯）
雒城之战	待补完	本阵右上方的小路里，解救庞统要经过。
成都制压战	左上方那个锦竹区域的中间部分，左方有很长一段山脉。	吴阑初始位置下方的帐篷附近
成都之战	栈道上面的道路附近	地雷路中央的罐子
吕布之乱	董卓所在的方形军阵的右下方	牛辅所在方阵的右上方
成都防卫战	待补完	待补完
夷凌之战	在八卦阵的左下角，入口附近（小心寻找）	在地图上方相对于点心的上方位置
石亭之战	石亭城外面入口处两个罐子的其中一个	城内右下角附近（仔细寻找）
天水麒麟儿	本阵所在方阵的右上角落	进天水城的西门后右转，城墙附近
五丈原之战	待补完	曹操本阵右面的通道，一直往下走经过一个关卡可以找到三个并排的罐子

升级相关

这次的护卫兵系统改动不大，武勋的计算方法与升级算法基本与上一代相同。这里不再多作介绍。不过如果要快速使护卫兵变强同时使角色的能力提高就需要寻找一个适当的关卡反复练级，就像上一代的“石亭谋略战”一样。由于结稿时Hansir还没有做到对这个游戏完全透解，所以只推荐以下两个战场作为初期的练功场所：五丈原之战和江东平定战，难度选择NORMAL即可。五丈原之战中可以在NORMAL难度下轻松取胜（推荐使用蜀军），此战中不但可以从敌方武将身上获得可观的攻击和防御值，而且还可以在曹操本阵后方的箱子中用“中断大法”取得理想的道具，笔者用这个方法已经取得了LV19的玄武甲。而江东平定战（吴军侧）中可以获取两组小笼包和仙酒，对手虽是一些乌合之众但是从他们身上获取的道具着实不弱，只要注意随时切换护卫兵的方针就可以在短时间内取得成效。

最后谈一下笔者对于每个势力中新加入角色的感想。黄月英，周泰和曹仁三人的综合实力绝对处于武将排名的前列。三人的特点鲜明：黄月英属于快速进攻型角色，不但攻击范围大而且她的CHARGE1飞行道具在战场上很实用。曹仁的优点在于无双增加量高，无双的威力大。而周泰是笔者认为最强的，这个家伙兼顾了速度与进攻范围，而且出招与收招都不存在明显的破绽，只是无双攻击结束以后存在某些问题。如果三人同时装上LV3以上的斩玉时……还是请大家自己去看吧（汗）。

■文/HANSIR



PS2	厂商：NAMCO		发售日：2003.2.13
	类型：RPG	价格：6800日元	其他：——

In Year 999,
a monstrors evil will awaken from its slumber in the southern lands.
With the passing of time,the seeds of terror and despair wil be sown throughout the land.
Well-Varius Prophesies 44:7

~ 魔 女、女 神 与 毁 灭 的 预 言 ~

999之年，暗之眷属，最邪恶的恶魔觉醒了。它在南方大地醒来，巡历岁月。一步一步在这世界播撒绝望的种子。

——威尔・瓦里乌斯之预言 第十卷之七十二 第四十四章七节

故事，就是从阿克拉尔正历999年开始，也就是威尔・瓦里乌斯预言中，魔物到来之年……
阿克拉尔大陆，边境地区的矿山之街巴尔克威尔，这条小街上，居住着不老不死的骑士布拉德。
为了千年祭而沸腾的人们，并没有理会“大灾难的预言”中，那越来越近的魔物之影。
白翼的精灵・女神阿丽娅携带着预言书降临，宣告这个世界的危机即将到来。和平的时代，就要变成残酷的战争的时代。
获得不死之身的大魔女薇薇……面对“大灾难的预言”众多的勇者们……怀抱着各种理念和理想的布拉德和他的伙伴们，开始了漫漫的战斗之旅，他们的战斗从此记录了下来，一直到——
1099年
全部的世界，死去。

——威尔・瓦里乌斯之预言 第十三卷之九十九 第五十六章三节

check! 游戏的基础



《神魔预言录》这个游戏最基本的核心大体有这几个部分组成：

★募集仲间、编成队列、到世界各地去远征，讨伐魔物。

★募集的工作很重要，一般是在据点的酒馆之类地方，所能募集到的仲间强度和年龄等等有些会受到玩家战绩的影响，有些则是完全随机的，因此看到强力和有培养价值的仲间就绝对不能错过。详见[育成篇]。



★编成队列则是要看玩家对队伍中各种战斗力的了解、运用的功力了。因为募集来的队员会有强壮和衰老的过程，因此怎样最适当地强化队伍，毫不犹豫地剔除衰老人员，就是考核队长能力的最好命题。另外，给队员装备道具也是编成的一大艺术。详见[道具篇]。

★远征的过程充满挑战性。当然目的是为了讨伐魔物，但是在地图上还是会看到除了敌人以外的目标，这都是在城中酒馆里面打听到的流言，详见[流言篇]。

★战斗部分还是采用轮回制，阵型为4乘3列，前列为直接攻击列，中列为间接辅助列，后列为回复列。只有当轮换到后列的时候才能进行回复。回合结束后选择是否换列，换列后，原来前列的人员变为后列回复列，中间的变成前列，以此类推。场上同时最多只能上七个人。各种职业的搭配非常重要。详见[阵型篇]。打倒敌人之后，回到大本营，女神会对远征做出评价，酒馆里面应征的仲间也会增多。



如果不打魔物，女神的评价很快就会降到负数，如果在一年之内不能挽回，那么主人公就会被取消拯救世界的资格。世界依然在1099年死去……所以为了不被强制GAMEOVER，还是赶快去强化队伍，打魔物吧！

厉害魔物大致的出现周期会按照预言书的章节出现。一般来讲，都不难打倒。即使招不到太强的同伴，依靠剧情里面给的NPC，也能轻松通关。

check! 职业详解

和前代摩尔摩斯骑兵队一样，这次的职业还是十七种。在本编流程中由于敌人强度有限，有些职业的特性不能完全发挥出来。但是到了后面的编年史部分，就会明白，这十七种职业，每一种都很有用！

★首先解释一下人物的各项数值的意思：



—— HP：不用说，这是人物的血格。7系列一直以来，对HP伤害值的计算就及其严格，攻击力3就只能减血3格，只有高等魔物才有可能打出EXTRA的会心一击，伤害值是普通的1.5到2倍，（遇到小数部分会向上取整）。一般来讲，HP在20以上就没有什么好担心的了。

—— 攻击力：这也不用多解释了。我方也能打出会心一击，而且一些特别的职业，打出会心一击的概率比较高，比如幻术师和武士在这方面都是S级的。巫女因为攻击次数多，因此也能经常看到EXTRA。

—— 素早：决定人物和怪物哪个先动的数值。如果双方素早相同，由敌方先动。一般武士、幻术师、巫女、魔女、女弓、忍者的素早都比较高，要创建纯攻敏队伍，以上职业必不可少。

—— 回复力：人物在回复列所能回复的体力值。能够回复的职业又分为自回复和列回复。自回复只能给自身回复。列回复能够给本列的其他人员回复，却不能给自己回复，因此列回复一般成对搭配上场。

—— 攻击辅助：站在中列间接辅助列的仲间，能够向自己身前的同伴提供的攻击力加成数值。强的攻击辅助对于纯攻敏队伍也是必不可少的。但是要注意的是，不换列的话，攻击辅助只能在回合开始处使用一次。

—— 防御辅助：站在中列间接辅助列的仲间，能够向自己身前的同伴提供的防御力加成数值。强的防御辅助对于故事后面碰到石化龙之类的强力敌人来说是必不可少的。因为如果防御辅助的数值大于敌人石化攻击的数值，那么石化攻击就不能对这名前列人员造成状态伤害。同样要注意的是，不换列的防御辅助在本回合只能在开始后到换列前使用一次。

—— 间接攻击：站在中列间接辅助列的弓箭手，能够从这一列向敌人发出攻击，而不会被敌人打到。纯攻敏队伍很看重这个数值。

以上这些数值，除了HP以外，在人物体调高昂（红脸）的时候，会有50%到90%左右的上调。在人物疲劳的时候（蓝脸），会下降50%到90%，甚至降为一。这个疲劳度的计算方法相当复杂，初学者只要记住在战斗中要尽量少让魔物打到己方，减血后要尽量回复到满就可以了，每次远征开始的时候，同伴的体调都是随机的，全要看电脑的心情而定。（寒～）

骑士knight（男）



主人公自己的职业。特点是守备力极强，防御辅助非常高，但是在普通招募来的人员中，由于很少有人能够拥有和主人公一样高的回复力，因此不能独自支撑后腰的任务，但是如果是7人的骑士队，那么不停地换列之下也是一种无敌，只不过打得屏幕前和屏幕里面都非常的累，一场仗下来，大家的脸全变蓝了。

（综合能力评价：HP/B、攻击力/B、素早/C、回复力/B（自）、攻击辅助/—、防御辅助/A、间接攻击/—）

战士worrior（男）



初期职业。特点是HP非常的高。攻击力比较高，但是不容易打出会心。加上素早低，没有攻击辅助，又不能回复，因此在队伍中有HP较高的武士或者剑斗士的情况之下，战士就不做考虑了，当然，战士在酒馆里面的出现率也非常的高。

（综合能力评价：HP/A、攻击力/A、素早/B、回复力/—、攻击辅助/—、防御辅助/—、间接攻击/—）

魔术师wizard（男）



中间列的中坚。纯攻敏队伍在没有特别出色的魔女的情况下，魔法师是第一候选，换列的打法他就更加有优势，两个魔法师在后列有一点防御辅助的情况下就能够基本保障自身安全，而且能够给本列的弓手提供完全的回复，回复力在初期不如神官等，不过培养得当依然够用就是了。

（综合能力评价：HP/C、攻击力/C、素早/C、回复力/A（列）、攻击辅助/A、防御辅助/B、间接攻击/—）

魔女witch（女）



中间列绝对的中坚。攻敏队伍必不可少，因为素早比魔物快，因此装备上蛇之瞳后，可以令敌人从一开始就动弹不得。如果队伍中有三个拥有蛇之瞳的魔女，就可以使用无限石化大法了，因为魔女没有回复，因此在换列打法中必须配备足够的列回复人员在身边。

（综合能力评价：HP/C、攻击力/C、素早/A、回复力/–、攻击辅助/A、防御辅助/A、间接攻击/–）

剑斗士barbarian（男）



血牛。攻击力非常的高。攻击辅助也是数一数二的。惟一的缺点是塑造太低。不过如果素早在队伍中的祈祷师之后，则会在敌人石化后发挥出绝大的威力，笔者的最大伤害值记录就是这样创造的（还加属性相克）。

（综合能力评价：HP/A、攻击力/A、素早/C、回复力/–、攻击辅助/A防御辅助/–、间接攻击/–）

冒险者adventurer（男）



各项能力都非常平均的毫无特色的职业。因此，毫无特色也就是他最大的特色。往往在你意想不到的时候(比如主力队员刚好体调不良)，去正好用来填补队伍的空缺。也叫吟游诗人。

（综合能力评价：HP/B、攻击力/B、素早/B、回复力/B（自）、攻击辅助/B、防御辅助/B、间接攻击/B）

忍者ninja（女）



从忍者往后的几个职业，出现的几率就都很低了。忍者是不错的攻击力来源，最大的特点是一回合可以进攻两次。这样往往可以抵消掉一些BOSS（比如巨人）的初回防御力，为后面同伴的进攻扫清障碍。自回复虽然不能全血，但是在需要换列攻击的时候，比武士要安全一些。

（综合能力评价：HP/A、攻击力/A×2、素早/A、回复力/B（自）、攻击辅助/B、防御辅助/–、间接攻击/–）

僧侣monk（男）



回复能力和神官一样的高，但是一点防御辅助也没有。而代之以次级的攻击辅助。站在他身前的最好是能够有完全自回复的攻击职业（比如幻术师），否则难以承受一轮的攻击。一般用在列回复人手不够的时候。

（综合能力评价：HP/A、攻击力/C、素早/C、回复力/A（列）、攻击辅助/B、防御辅助/–、间接攻击/–）

幻术师magician（男）



长相奇特的一族，精通幻术，素早极高，攻击力也比较可靠，是攻敏队伍的上选。同时能够完全回复自身的HP，因此即使独占一列也不会有生命危险。可惜没有防御辅助，不能给前列的同伴支持。

（综合能力评价：HP/C、攻击力/A、素早/A、回复力/A（自）、攻击辅助/–、防御辅助/–、间接攻击/–）

男弓手archer（男）



森林一族的男性。使用间接攻击的弓箭和直接攻击的飞刀，HP和直接攻击力比女弓手要高，但是不能进行回复的工作，素早不高，攻敏队伍并不理想。成长到一定程度时，又经常抢经验值，成为其他新人练级的障碍。

（综合能力评价：HP/A、攻击力/B、素早/B、回复力/–、攻击辅助/–、防御辅助/–、间接攻击/A）

女弓手valkyle（女）



森林一族的女性。也使用弓箭，但是直接攻击力一般只有1–2格。一般站在攻敏队伍的中列，是可靠的攻击力来源。会全血自回复，因此在没有合适人选的时候也可以独自一列使用。抢经验值也很拿手。

（综合能力评价：HP/C、攻击力：C、素早/A、回复力/A（自）、攻击辅助/–、防御辅助/–、间接攻击/A）

神官cleric（女）



非常高的回复力，用在防御阵型中是再合适不过了。她的防御辅助也令人很安心。当然了，对于攻击是绝对没有一点帮助的。除非身后有强的攻击辅助。因为自己不能给自己回复，因此要和别的列回复者搭配使用。

（综合能力评价：HP/C、攻击力/C、素早/B、回复力/A（列）、攻击辅助/–、防御辅助/A、间接攻击/–）

武士samurai（男）



极高的素早和攻击力。一般在战斗中都是由武士先制攻击，加上极高的会心率，经常可以看到EXTRA的字样，在纯攻敏队伍中是骨干人员。武士使用起来的确是赏心悦目的。但是如果第一回合不能KO掉敌人，到了第二回合已经失去防御辅助的武士，就只有当人肉靶子的份了。换列阵型中，武士同一列还必须配备两个列回复才能保证这一列的安全。

（综合能力评价：HP/C、攻击力/A、素早/A、回复力/–、攻击辅助/A、防御辅助/–、间接攻击/–）

祈祷师shaman（男）



非常实用的职业。但是出现率很低。其他的能力是否垃圾都无关轻重，关键是他可以令敌人石化，在换列和接受下一次石化攻击之前，不能恢复状态，而且石化后再受到攻击，其伤害值是原来的1.5倍。所以一旦看到非衰退期的祈祷师，就必须让他加入，在他衰退前留下祈祷师后代。这样可以保骑士团百年无忧。惟一的缺点是素早太低。因此，如何培育出素早高的祈祷师，就成为上级骑兵队长最大的课题。

（综合能力评价：HP/C、攻击力/C、素早/C、回复力/A（自）、攻击辅助/–、防御辅助/A、间接攻击/–）

巫女sibyl（女）



和祈祷师一样稀有的职业，最大的特点是能够一回合使用4次攻击。虽然每次的攻击力不一定高，但是加在一起就很惊人了。对消费敌人的防御辅助也很有用。而且巫女素早极高，纯攻敏队伍得一高攻击力的巫女，那简直就无敌了。巫女还是列回复，防御辅助也不错，在队伍中攻守两相宜。

（综合能力评价：HP/C、攻击力/B×4、素早/A、回复力/A（列）、攻击辅助/–、防御辅助/B、间接攻击/–）

圣骑士paladin（女）



终于到了最厉害也是最希罕的两个职业了。圣骑士，几乎综合了前面所有职业的优点，能力之强令人瞠目，即使是步入衰退期，也能够继续使用很多年，数值和普通的魔女、魔术师相比毫不逊色。当然出现率也是低的可怕。100次远征里面，也许只出现4–5次，而且还不一定能正好赶上衰退前的辉煌。队伍中一旦加入了圣骑士，外面的魔物就会发了疯一样的狂涨级，由此可见圣骑士的强度是超乎一般范围的。

（综合能力评价：HP/A、攻击力/A、素早/B、回复力/A（列）、攻击辅助/A、防御辅助/A、间接攻击/–）

魔骑士warrior mage（男）



黑铁的骑士，体力、攻击力和攻击辅助力比圣骑士还要高，防御辅助和回复力稍弱。如果队伍中同时出现圣骑士和魔骑士，那么他们的组合已经足够令所有的杂鱼敌人一声不吭地歇菜了。他们惟一的弱点就是，他们是列回复，必须和其他的列回复一起成对使用。

（综合能力评价：HP/A、攻击力/A、素早/B、回复力/A（列）、攻击辅助/A、防御辅助/B、间接攻击/–）

阵型篇

在派兵布阵之前，请先准备好电卓（计算器）一个。虽然都是两位数的加减法，但是几个回合下来，也不是什么人都能拎得清的。玩家第一回合各项攻击力（前排攻击力、中列辅助力、间接攻击力）之和还有防御辅助之和是写在阵列右下角的。对于比较简单的敌人，只要看看初回合的攻击力够不够就能知道能否杀死他了。但是这个初回合攻击力没有计算特殊伤害值。特殊伤害值计算如下：



会心一击	它的计算是普通攻击力的1.5倍到2.0倍之间，是随机的
石化攻击	目标被石化后，受到攻击，伤害值固定为普通的1.5倍
属性敌人	敌人属性刚好被克，则受到的伤害值为普通的1.25倍（形状像罐子的四元素敌人系为2倍） 敌人属性刚好克我方，则敌人受到的伤害值为普通的0.75倍（形状像罐子的四元素敌人系为0.5倍）
集气攻击	在回复列的角色受到一定程度的HP回复，会全身发出奥拉蒸气，提升攻击力

●攻击力倍率=（最大HP+超过最大HP的回复量）除以最大HP再除以二。
●倍率最小值为1.5倍，也就是说，超过最大HP的回复量要至少等于最大HP的两倍。
●倍率最大值为3倍，也就是，超过最大HP的回复量最多等于最大HP的5倍，再高也就无效了。

■好了，了解了基本的攻击知识和职业知识，下面我们来派兵布阵吧。

1-纯攻敏队伍：3-4

前列3人，武士3人，或者用其他高攻高敏的职业代替，如忍者、巫女、幻术师。

中列4人，弓手1人，魔女或其他高攻补防补职业3人，如果有圣骑士和魔骑士当然也不错啦。

基本上，基本篇的故事模式从头到尾使用这个阵型就都可以通关到最后了。好处是布阵简单，结束战斗快，坏处是很多战斗的乐趣体会不到了，而且到后期敌人强的时候前排人员的体调不容易回复。

2-重攻换列：2-4-1

前列2人，可自回复的攻击力量，忍者为佳，冒险者也可以。中列4人，双魔女，双列回复，或者双魔术师双弓手。后列一人，主人公，防御辅助给最弱的列回复。

在打具有复数攻击的敌人的时候适用。

3-重防换列：3-3-1

前列三人，两人列回复，一人武士主攻。中列三人，两人列回复（神官类），一人魔女给武士加攻击防御辅助。后列一人，主人公。

在对付连续攻击的敌人的时候有效，万能阵型，缺点是攻击力量不够，人物疲劳度容易上升。

4-变态队伍：3-3-1

场上七人全部是骑士或者全部幻术师，要求自回复高。这样的阵型能够保证在面对任何强大的敌人的时候都不会有任何的闪失。缺点是，一回合下来一方面攻击力不足，减不了对方多少血，一方面延长了许多战斗时间，令疲劳度大大上升。战斗后必须立刻回城休息。

5-特殊癖好敌人阵型

有一些敌人的攻击目标是有特殊癖好的，比如只打一列中最年轻的人，只打一列中HP最少者，或者只打女性，只打弓箭手等等。面对这样的敌人，就需要编排一个受害者在列中，用强的魔女在后面保护，他身边的其他人就可以完全不去考虑防御的问题而专心进攻了。

6-无限石化阵型

（适用范围：有初回防御，素早不甚高的敌人，比如石化龙和巨人）

石化龙应该是普通敌人中最难缠的一个了。往往一场仗打下来，即使没有人员伤亡，也会疲劳得不行了。但是也不是没有完全不损血的攻击方法，石化龙一般都有初期防御，利用这一点，就可以令他无限石化。

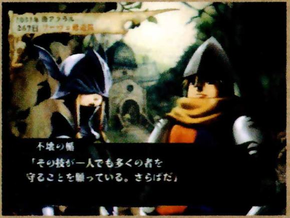
首先要有两个素早在石化龙之上的祈祷师在前列，其中祈祷师A素早稍高，不给他加攻击辅助。素早稍低的那个祈祷师B（稍低但也要比石化龙快），后面加强的攻击辅助，然后前列再加上一两个攻击人员，或者弓箭手，中列魔女类攻击辅助强者三个。

战斗开始时，祈祷师A的第一次石化攻击被石化龙初期防御防住，石化无效。祈祷师B行动，因为有攻击辅助，所以这一次石化完全成功，在此期间，另外两个攻击力量也行动。再一个回合，不换列，祈祷师A攻击，因为没有初回防御了，石化龙被石化攻击打中第二次，解除了石化状态，但是暂时还轮不到他行动。接下来祈祷师B行动，即使没有攻击辅助也能将石化龙石化，本回合己方依然有两个攻击力量攻击，和上回合合计，四次中有两次打中的时候目标还在石化状态，伤害值是1.5倍。

如此无限循环下去，石化龙连出手的机会都没有，就活活被虐待致死了。当然，最重要的条件是，要有两个素早足够高的祈祷师。关于这样的祈祷师的育成，详见[育成篇]。

流言篇

在酒馆里面向老板打听情报，有时会听说城中流传有流言。这时在城中到处移动，就会碰到向你提供流言的居民，流言的内容五花八门，有的是关于强力道具的获得，有的是关于强化队伍人员的状态，有的是关于有新的年轻的队员想加入，还有的则是特殊事件……



■能够获得[道具]的流言有以下几种

1-无条件获得，只要在流言消失的2年或者3年的时间之前到达该地点就可以获得该道具，一般这种道具的质量不是很好。

2-有时间限制条件。这个一般是要求一定要在流言消失的前几十天（xxxx年xxx日的前后50天等等）进入该地区，才能够拿到。早去了拿不到，晚去就消失了。不过好在提前到达再出来道具并不会消失。一般是中等道具，lv5-6左右。



3-需要自行搜索，这样的流言会在地图上标明一个旗帜，要在旗帜附近自行走动，范围不会超过地图上一个城池的大小，只要走到了道具所在的坐标点，就能够获得该道具，一般这种道具的质量都很不错，有lv8甚至lv9的。

4-需要队伍中有特定职业的人员和强度条件。比如lv1的白木之矢就需要队伍中有魔骑士，lv6的正义之纹章则需要队伍中有强度超过100的剑斗士。LV8的精灵のアンク就需要强度超过100的僧侣等等……白木系列虽然级别低，但是因为入手困难，所以质量也不错。详见[道具篇]。

有[仲间]加入的流言就比较简单，一般都是直接走到该人所在的地点就能见到了。当然，这名队员的素质还是在一般水准之上的，至少比较年轻。

特殊事件就比较有难度了。有的NPC是要求替他打倒山贼团，有的是考智力的谜题。完成的奖励多种多样，以特殊事件道具为主，收集完全后，还有特别的奖励。比如，收集完泥人偶的身体部分，就会出现namco去年的大作《xenosaga》的人气角色KOS-MOS，可惜她不会加入队伍，只会给一个LV11的道具：シロンの指轮而已。这个道具的具体获得方法，还有其他特殊事件的完成方法，下一次在攻略研究所中继续奉上。





育成篇



终于到了这次《神魔预言录》新添系统中最有趣的部分了。队长不但能够像以前那样依靠募集新人来强化队伍，还可以将队伍中结下了深厚战斗友谊的队员们结拜成兄弟、姐妹，异性之间还可以结婚、生子。

人物关系图

人物之间的关系可以在人物关系的星盘图上看，两个人之间靠得越近，那么它们之间发生亲密关系的可能性也就越高，那么，有什么办法可以让两个完全陌生的同伴变成伴侣呢？那就需要在派兵布阵的时候注意他们在队列中的位置喽。

阵型对人物关系的影响

1-回复行动的影响。

列回复者对本列的同伴进行回复，则对本列中的所有队员都会发生吸引力。自回复者自行回复，会对自己本列身边的两个同伴造成吸引力。影响的大小和回复力成正比。

■■◆■
□□□□
□□□□

◆列回复者；■受到影响的同伴

2-攻击行动的影响。攻击有间接攻击和攻击两种，无论哪一种都会对同列身边的两个同伴造成吸引的影响，影响的大小和攻击的数值成正比。一般来讲，中列弓箭手的行动会对中列的辅助者造成绝大的影响，因为不换列的情况下，中列辅助者除了弓箭手以外，不会受到其他人员的吸引力影响。

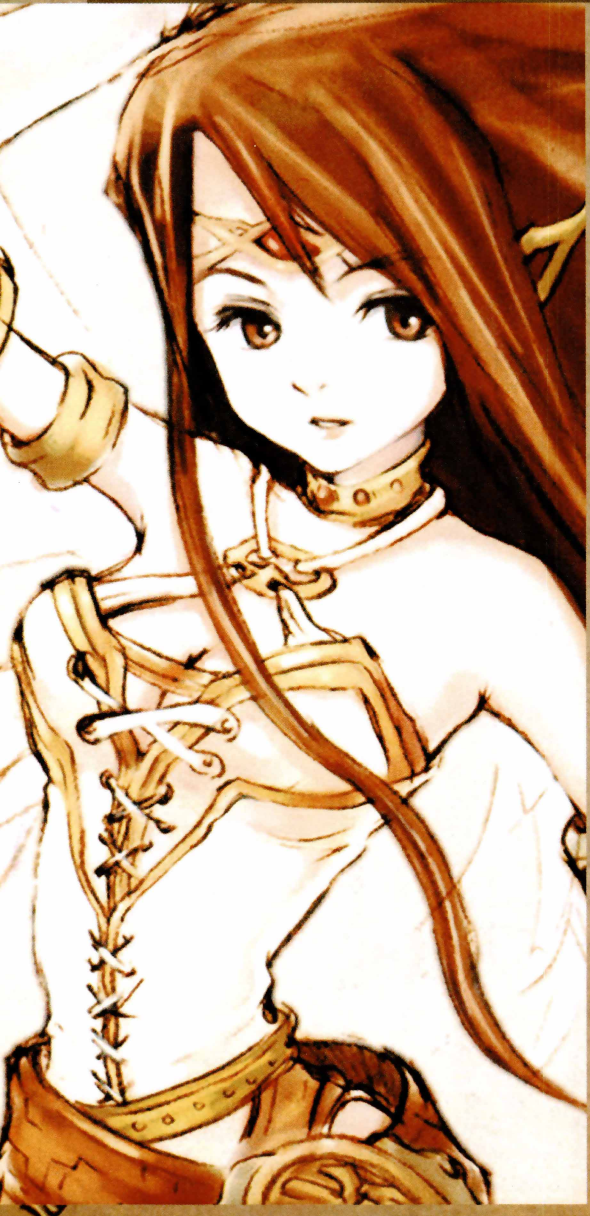
□□□□
□■◆■
□□□□

◆攻击行动者；■受到影响的同伴

3-辅助行动的影响。这个就很简单了，中列的人员队前列的人员进行攻击和防御辅助的时候，前列人员会向中列辅助者靠近。当然，靠近的前提是，中列的攻击辅助或者防御辅助都要发生，而且其发生的数值要高于前列其他进攻人员的攻击力数值。

□□□□
□□◆□
□□■□

◆攻击防御辅助者；■受到影响的同伴



●在以上三种影响中，一场战斗之后，每位队员在关系图上的移动会受到对他（她）而言影响力累计最大的那位同伴的方向移动。移动距离和影响力以及影响的累计次数成正比。已经发生过亲密牢固关系的结义者和已婚者可以当作隔离墙来使用。

如果看不懂以上的话，那么我举一个例子：

强度100左右的圣骑士一只，和强度100左右的魔骑士一只，假设两人相隔遥远，要想撮合他们就只有这样做：



看地图上的敌人，如果有很强的，便采用2-4-1阵型迎战，前列2随意，中列放圣魔骑士，他俩人放在一起，旁边放一个弓手，不用太强，在关系图上这名弓手最好是在圣魔骑士中间。圣魔骑士身前最好不放人，或者放NPC角色也行。他们身后也最好不要放人，反正那个人一定是主角，防御辅助太高，很容易把人拉走。

接下来就是换列战斗了。一方面圣魔骑士是列回复者，互相之间回复会拉近，一方面同列的弓箭手会对他们产生吸引作用，而圣魔骑士本身的攻击力也不低，也会有攻击力的影响。这样一场仗下来，圣魔骑士会以弓箭手为中心迅速靠近，很快就会有结果了。

精灵 同性同伴之间距离到最近之后，会发生精灵事件，回城后在森林出现精灵，承认他们的友情，而给予精灵的祝福，以后每次远征，都能够使用一次精灵召唤，对战斗有极大的帮助。

★精灵种类如下：

独角兽ユニコーン	适用于战士、骑士、剑斗士。特殊效果为前列全员的HP变成两倍
紫精灵モールニー	适用于幻术师、冒险者。特殊效果为令敌人在本次战斗中回复不能
水精灵ウンディーネ	适用于僧侣、神官。特殊效果为令全部同伴全部HP回复
地狱火インフェルノ	适用于魔术师和魔女。特殊效果为在使用后的攻击阶段，敌人行动不能
风精灵エアリー	适用于男女弓手。特殊效果为前列全员变为集气状态
运精灵ラキシユ	适用于祈祷师和巫女。特殊效果为令敌人石化
天精灵アマノミツルギ	适用于武士和忍者。特殊效果为令前列全员素早加倍
龙精灵ファフニール	适用于圣骑士和魔骑士。特殊效果为令死亡的同伴复活

发动精灵的方法为，先确定这两个能够发动精灵召唤的人员在场上，然后开始战斗。在第一回合结束后开始换列之前，按方块键不动，就能够在第二回合一开始敌人和己方都没有行动之前，发动精灵召唤。



为了骑士团远大的未来，建议最好不要让BL和GL的事情发生，否则会影响骑士团的男女比例，造成后继力量培养的障碍。在队列中男女位置相间搭配比较好。

结婚 异性的同伴发生亲密的关系则可以结婚。结婚前一般都会经历恋爱、约会、订婚的阶段，当然过分快的比如弓箭手什么的除外。有的时候拿不定主意的男方会向队长



咨询意见，询问是应该放长线钓大鱼，还是趁热打铁向女方表白。这个时候最好选前者，虽然慢一点，但是后者失败的机会比较高，弄不好会前功尽弃。

在关系图上，订婚者头上会出现桃子，两人被粉红色的小光柱包围，在订婚之后，只要远征期间位置不发生变化，回城之后就会自动出现教堂画面，两人在僧侣的主持之下，结成夫妻。为了尽快结婚，往往在订婚之后采用0天远征的方法回城，虽然会令预测安全值狂降百分之二十五，但是为了结婚和孩子，降就降吧。

结婚之后两个人只要远征回来就有可能生育小孩。小孩的职业是会在父母双方的职业中随机选择一个的。一对夫妻最多生育三个小孩。当夫妻中有一方的年纪到达了衰退期，则这对夫妻就无论如何也不能生育后代了。惟一的办法是把衰退的一方赶走，让留下的人赶快发挥第二春……不过，曾经生育过孩子的一方，其生育率会大大地下降，即使用SL大法也不一定能够成功生育出后代。另外，远征期过长也不利于生育，这一点需要各位队长注意。

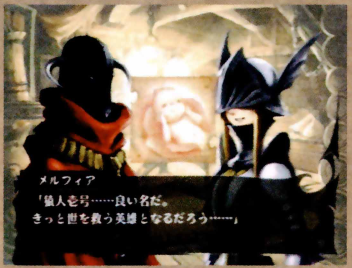


孩子 生小孩是当队长的最快乐的时候。成功的撮合圣魔骑士之后，无论生什么都是绝对的强者。好好给他（她）取个名字，双亲看到自己的孩子出生，也会有特别的台词，强弱不同的孩子生出来台词也会有几种不同。笔者的都是“将来一定会成为拯救世界的英雄”，次一点的是“优秀的人才”，一般的都是“好孩子”而已。



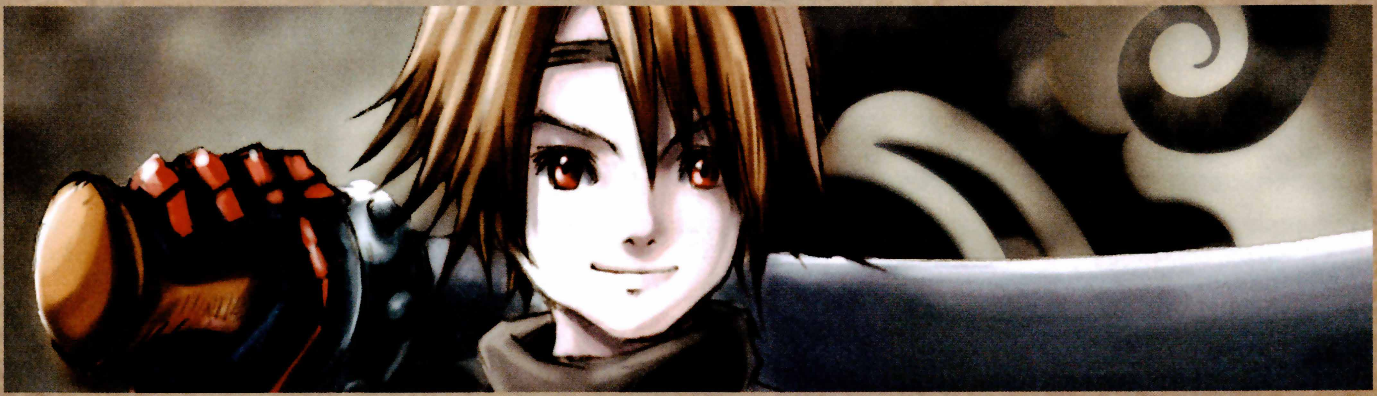


当孩子3岁的时候，在祝福之日，女神会报告孩子的成长情况，这里主要决定的是孩子的成长类型，有早熟的天才型、晚熟型、全盛型等等。下一次再见到孩子就是他（她）8岁的时候，队长可以对其成长过程进行有限的干预，比如多多锻炼增加攻击力，或者早早睡觉增加体力HP，还有的是经常吃药增加回复力等等。如果孩子是巫女的话，无论如何也要加强攻击力。而祈祷师就一定要加素早喽！为了无限石化大法，必须如此培养才行。



12岁的时候就是最后的预告了，一到15岁那年的祝福之日，孩子就被女神带到身边，由队长来决定是否让她加入战队。一般来讲，自己的孩子要比酒馆里面招来的好用得多，其成长也是惊人的快。往往第二代后，人物的强度就超过了200。

另外，加入战队的孩子和其他年轻队员，最好都在15岁的时候就杀满5个敌人，这样成长率才是最高的。越早生育的孩子，衰退期也到来的越早，因此最好在父母双方都在全盛期的时候多生孩子！



道 具 篇

道具是这一次更新很大的系统。以前的道具使用一次就会消失，这一次就不会了。在编成画面按L1就能开启道具装备画面。每种道具能够装备的职业不同。但是升级的方法都是相同的。1-3级的道具每升级一次，需要佩带者战斗胜利10次，这样才能累计10的道具经验值。同样，3-5级需要12格经验值，5-7级的需要16格经验值，7-9级需要20格经验值……一个人携带的道具只能有一个。而且一旦道具被解除，它所累计的升级经验值就会被初期化。以后再升就只能从这一级重来了。《神魔预言录》里面总共有368件道具，其中有38个系统的晋级道具，可以从1级升到9级。每种道具累加的数值是不同的，每位队长都要为了队伍的将来长远考虑，专心升级一些对日后大有作用的道具，因为道具最多只能拿32件，因此要赶快把没用的道具装备到衰退期的人身上，连人带道具一起踢走就是了。另外，剧情中的NPC角色往往都会一段时间后自动辞别，因此最好不要把好的道具给他们装。





高lv的道具经验值积攒到一定程度也会升级，但是一般都升级成lv12全能力减5的白粉（白い尘），白粉再升级，一般是升级成另一种垃圾：lv12碎瓦片（がらくた），但是，在及其稀有的情况下，白粉也会升级成非常非常稀有的lv15道具：大魔女の高帽子或者女神の泪。这就需要玩家使用SL大法，在白粉升级前存盘，再远征，直到成功升级出这两个道具为止。

■文/小孔

CHAOS LEGION

カオス レギオン



混沌军势

本次的《混沌军势》又让笔者见到了CAPCOM制作快餐游戏的水平，在游戏中隐隐看到了魔颤中酷度满点以及真三国中那种带着护卫兵冲杀爽快感的影子。看来“克隆鼻祖”的称号不是盖的，就让我们来见识大师手笔吧！

PS2	厂商：CAPCOM		发售日：2002.3.6
	类型：ACT	价格：6800日元	其他：——

冲破混沌世界的野蛮军势 洗刷心灵之间罪孽的兽斗

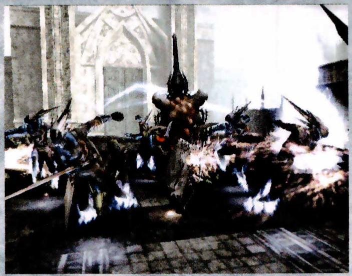
SYSTEM系统

最重要的当然莫过于主角西克·瓦尔海特与七种强力唤兽LEGION的配合，在装备每种唤兽的时候主角都可会对应的技能，虽然最为实在的莫过于四连斩和六连斩。但我想无论是谁都想将战斗表现得更华丽些吧。

按照剧情的发展，唤兽LEGION的习得为每个场景战斗中消灭BOSS后出现，其顺序依次为"剑之LEGION"、"弓之LEGION"、"爆弹之LEGION"、"盾之LEGION"、"爪之LEGION"、"力之LEGION"、"巨大之LEGION"。

一、主角的基本动作(typeA)

△	指挥唤兽集中攻击锁定敌人
□	普通攻击
X	跳跃
○	锁定射击
L1	召唤LEGION或收起LEGION
R1	在两个已装备的LEGION间切换
L2	切换到主角面对的视点
R2	切换LEGION的攻击和防御。
SELECT	查看地图
START	进入状态画面，可看道具等。



↑在混乱的战斗中，熟悉各项操作是很重要的。

二、LEGION的基本动作（游戏的乐趣可全在这里了哦！）

弓之LEGION

1. 按△键实行一起射击。
2. 按住△键不放时锁定并射击任何目标。
3. 当主角击飞敌人并使敌人浮空时，所有LEGION跟踪追击并形成连击，消费25P的SOUL值。
4. 主角可用锁定攻击按住不放锁住敌人。
5. 可超长两倍距离的锁定敌人。
6. 在敌人攻击瞬间锁住敌人。

巨大之LEGION

1. 积极攻击靠近主角的敌人并随时跟在主角前后。
2. 可将某一敌人逼至墙角连击数下。
3. 借助时空之力减缓所有敌人的动作并发出许多火球辅助攻击。

力之LEGION

1. 自动追踪并攻击敌人。
2. 守护主角并在主角身边拳打脚踢敌人。
3. 消费50P的SOUL值，在受到敌人攻击的瞬间将敌方扔飞。
4. 使得主角会冲撞攻击，即主角面向方向+攻击键。

盾之LEGION

1. SHIFT移动时LEGION受攻击会蓄力反击。
2. 召唤后在主角周围移动并防御。
3. 消耗100P的SOUL值在主角身上出现防御壁，在一段时间内敌人攻击受创伤害减半。且LEGION级别越高持续时间越长。
4. 使得主角会反击斩，即在敌方攻击的瞬间按攻击键。

爪之LEGION

1. 在SHIFT移动时能对倒地敌人做倒地追击。
2. 召唤三个LEGION时可飞身攻击，即从空中穿下攻击。
3. 消费20P的SOUL值，在地面上设陷阱使碰到的敌人首创，同时进行倒地追击。
4. 高跳时可产生1.5倍攻击力的剑斩。
5. 在攻击的任何时候可按跳跃键闪开，回避敌方攻击。

爆弹之LEGION

1. 召唤单体原地自爆，消耗SOUL值。
2. 召唤四体原地自爆，消耗SOUL值。
3. 消费50P的SOUL值将爆弹踢出并发生爆炸，攻击力依爆弹之LEGION的级别而定。
4. 即使不装备爆弹之LEGION也可使用空中落斩，即在空中按下键+攻击键，插在地上爆炸后离开。
5. 可进行高距离的二段跳。

剑之LEGION

1. 自动追踪并攻击敌人。
2. 守护主角并在主角身边斩杀敌人。
3. 消费59P的SOUL值后突进到敌人身旁并连刺。
4. 使得主角可用六连斩，即连按六下攻击键。
5. 使得主角会使用地升斩，即按下主角背向的同时按攻击键。
6. 使得主角会使用爆断斩。按住攻击键蓄力后放出。

STAGE1 圣都罗塔尔

游戏的最开始，此关完全是让玩家练手用的，小怪物们不堪一击，尤其是在有巨大之LEGION的帮助下过关更是易如反掌，此关最重要的就是练习如何与LEGION搭配起来攻击敌人，这也是贯穿于整个游戏的动作宗旨。第一场BOSS战了，可轻松解决，见到白发男维克多后就可过第一关了。此时巨大之LEGION消失，取而代之的是剑之LEGION。

STAGE2 都市迪梵·街道

在第二场景的战斗中，只要玩家使用剑之LEGION战斗，剑之LEGION可以获得可观的经验点，如再加上装备剑之LEGION后可使用强力的六连斩，所以对付杂兵是完全没有问题的，在和大怪兽的对决后就可过版，在战斗中注意SOUL值的回复，这样才能保证剑之LEGION存活。在战胜BOSS后可得到弓之LEGION。

STAGE3 都市迪梵·中央区

得到弓之LEGION后对付空中的敌人会非常轻松，在弓之LEGION将敌人射下后就可以用六连斩了，或在将敌人用地升斩击浮空后指挥弓之LEGION连击，这样会极易成功将敌方击杀，在两种已入手LEGION间切换是战斗的关键，建议对付BOSS时多用剑之LEGION的集体体操式六连击点刺，过版后可得爆弹之LEGION。

STAGE4 穆鲁门遗迹

在穆鲁门遗迹中敌人的种类有所增加，而且随着剧情发展带着TARGET字样的场景BOSS也非常强劲，这就需要玩家在先前的战斗结束后多使用经验点增加道具，迅速地提升剑之LEGION的数量和SOUL值长度，笔者一直都把提升数量和剑之LEGION的攻击力作为首选，其次再提升其他技能。

STAGE5 穆鲁门遗迹·深部

主角西克来到穆鲁门遗迹的深部后，遇见了那种拿着巨盾的青色巨汉，由于只有击毁其拿着的盾牌后才可将其击杀，所以要小心的绕到其背后攻击，另外，如果不想与一拨又一拨的敌人周旋的话也还有一个取巧的办法，那就是直接锁定追击头戴TARGET字样的地域BOSS，可以看到全部敌人立刻化为一片青烟，不过至于LEGION经验点就……在解决了不知像何物的BOSS后就可取得盾之LEGION过版，要小心战斗中BOSS放出的全屏攻击。

STAGE6 湖畔

在湖畔的怪物中出现的BOSS三个银色半透明敌人是必须用LEGION的特殊攻击解决的，这样一来的话保留SOUL值以保存LEGION的体力就尤为重要的了，不过如果玩家们在前面的战斗中注意锻炼剑之LEGION的话，那么解决掉它们绝无问题，本关的BOSS战其实非常简单，活用刚得到的盾之LEGION以及及时切换到剑之LEION是关键，得胜后进入雾之溪谷。笔者建议在此关多练习爆弹之LEGION，其必备技二段跳是接下来的剧情中拿相当多道具必须的。

STAGE7 雾之溪谷

在雾之溪谷中，由于山道崎岖，加上一些视角问题，使得游戏进行会很艰难，而空中的飞翔怪物则应用弓之LEGION解决，而且必须装备的二段跳技能是得到高处道具所必备的，不过由于爆弹的攻击太过强劲且消耗SOUL值，所以还是先积累SOUL值而后在满值后用爆弹来对付皮糙肉厚型敌人吧。中途得到力之LEGION，BOSS战后得到爪之LEGION。

STAGE8 大洞窟库斯卡

来到了气氛和音乐极其诡异的库斯卡洞窟，在进入主门之前，要分别进入左右两边门内消灭所有的敌人，而后中间的大门打开，经过了一系列的苦战，大家一定已经积累了相当的灭敌经验，BOSS战前会发生与维克多再次相遇的剧情，而后前来的本作女主角“银之乙女”阿西亚，林斯蕾托终于登场，剧情进入了高潮部分。

STAGE9 森

剧情发生后阿西亚离开了西克来到了森林中，由于女主角的攻防普遍较男主角稍弱，而且作为强力攻击的○键全屏扫射并未有太强的实用性(对付本关敌人则够用了)，所以还是建议大家多用阿西亚的腿技攻击吧，用阿西亚的二段跳技能在许多高处都可得到道具，而且对付高空敌人也相当好用。BOSS依然是奇丑无比的怪物，用阿西亚的蓄力集中射击消灭它吧，获胜后得到爪之LEGION。

STAGE10 禁断的封印都市 依扎克·空中回廊

带着阿西亚的祈祷和嘱托，西克迈向了通往圣都的征程，等待他的是重重的怪物军团，混沌之军势。在空中回廊中的敌人相当的厉害，所以建议大家尽量让已练满的LEGION和新入手的LEION一起切换战斗，这样一方面可以较轻松战斗，一方面又可以培养新LEGION为二周目作准备（汗），在版面尽头等待西克的是浮在前方空中的巨大BOSS，大家要小心的就是其撞击地面的全屏攻击了，除了会扣去主角大量的血外还会将主角震到画面边缘，是十分霸道的攻击，建议打法：在撞击时跳跃，而后用剑之LEGION集中攻击大幅削血，大约六七个来回就可解决掉它，本关得到力之LEGION。

STAGE11 禁断的封印都市 依扎克·深部

来到了禁断的封印都市依扎克深部时企图阻止主角前进的敌人蜂拥而至，此时建议大家在敌人集中时使用改造满的爆弹之LEGION攻击，得手后立刻切换至其余LEGION，会有事半功倍的杀敌效果，由于BOSS为一堆老相识了，在此就不详提其消灭过程了。用上述方法过版应极简单。

STAGE12 圣都罗塔尔 崩坏的圣都

主角再次来到了崩坏的圣都罗塔尔，破败的残垣断壁讲述了邪恶势力的凶恶，在西克面前已没有退路，玩家面前当然只有一条路，那就是不断向前冲杀（不要告诉我你会在现在放弃），本关BOSS为一个巨大的持盾剑士，与之前的迟钝持盾怪物一样绕开他的大盾，用攻击加大的跳斩攻击，本BOSS其实非常灵活，大家与他对切时要分外留神。

STAGE13 克雷阿大圣堂

西克终于来到了罪恶的源头——克雷阿大教堂，在这里的敌人非常强悍，相信三周目取HARD难度的玩家会痛苦万分，但为了拿取改造满所有唤兽的各项数值，大家只有努力地砍杀了，BOSS战为对付一堆血条极厚的怪物，而令人讨厌的银色金属人有六个之多，之前没有蓄SOUL值的人该哭了。通过此关后就是与邪恶的最后一战了。

STAGE14 圣柜之间

在圣柜之间，因三圣印而走上宿命之路的两位仇敌见面了，在战胜了维克多后，闯入这里的阿西亚挡在了就要击中西克的维克多前，这一似曾相识的举动唤起了维克多关于真实的记忆，在懊悔和痛苦中，维克多落下了高台，还没来得及从痛苦中解脱的西克，将要面对的是已经被释放出来的黑暗之怪和罪恶之源，接下来的就是真正的最后死斗，结局虽不圆满，但在CG中幻觉的世界依然那么美好。

编者后话

爆机后出现EXTRA选项，其中有全CG和主题歌《FLY》等的欣赏模式以及玩家的战斗成绩表等等，很值得研究。本次的混沌军势攻略，由于是采用了希特勒的闪电战思路，所以过于迅速精要，接下来的西克SIDE B以及阿西亚的SIDE A和SIDE B都很值得研究，如果读者大人有什么疑问，请关注我们后续的《混沌军势》攻略RENEO版，我们会给大家完全披露该游戏的每一细节，敬请期待吧！



文/LULU



PS2	厂商：ATLUS		发售日：2003.2.20
	类型：RPG	价格：7800日元	其他：——

SYSTEM 游戏系统说明

——祸魂——

主人公的成长类型、相性和觉醒特技、魔法都由装备的“祸魂”决定。包括主人公的种族也由装备的祸魂种类占多数的属性来决定。

■1.游戏中一共有24个祸魂，入手方法不定，购买、事件入手都有可能。每次只能装备一个祸魂，每个祸魂都有附加的属性点数，相当于装备。每个祸魂中都附有技能，技能有等级限制，习得条件是玩家装备着此祸魂升级的时候，主角等级大于或等于该技能限制等级，便可以学到。每次升级只能学得到一个，顺序是从低到高。



■2.装备祸魂的时候可以查阅该祸魂所附带的技能，主角的8个技能右边的绿色格子代表的便是该祸魂所带的技能，玩家能看到即将习得的下一个技能的名字，另外也可以看到这个祸魂还有多少个技能可以学。不过游戏中无法得知下一个技能在多少级能学会，只能在装备界面上观看祸魂的样子，略微发光、跳动得较快的祸魂，证明你现在的等级足够学到下一个技能，如果祸魂一动不动代表主人公目前的等级不足以习得该项特技。

■3.游戏中主角的技能格只有8个，当学到第9个技能的时候会要求你舍弃其中一个（包括新习得的技能）。注意被舍弃的技能将不能再习得，主角身上也只能同时存在8个技能。

■4.祸魂升级EVENT：装备不同祸魂升级的时候，有时候祸魂会暴走，选择引发后会有各种后果，EVENT类型视不同祸魂而定。例如全回复或者中毒，中诅咒等等不同的异常状态，也会有提升1点数值的好事，不过几率非常低。

——仲魔升级&变异——

仲魔可以通过战斗升级，升级的时候会有一定几率给予主人公各类物品作为谢礼。同时仲魔持有的魔法、特技有伴随升级POWER UP的可能(几率大致20%)。比如从单体雷魔法『ジオ』变化为全体雷魔法『マハジオ』。但也有可能不是POWER UP而是更换为不相干的其他魔法、特技。

此外有些仲魔有发生“变异”的可能，习得所有特技后将进化为新的恶魔。例如：ピクシー→ハイピクシー→クイーンメイブ

——交涉——

除了主人公以外，有的恶魔也持有交涉技能，可以代替主人公去和敌方恶魔对话，并且如果队伍中有和交涉目标同种族恶魔的时候，很容易交涉成功。比如“诱惑”特技是女性恶魔对男性恶魔特效，而“诱拐”则是大人恶魔对孩子恶魔特效。恶魔被打成HP危急状态时候有时会主动求饶，这种方式可以说得许多正常对话很难加入的恶魔，交涉特技不只是收得仲魔一种，有些还可以向对方求取金钱或物品还有宝石，当然不是白白求取，一般都必须要用钱或物来交换，至于是否值得只能看玩家目前的状态而定。另有一种交涉的特技为替主人公说好话，可以提高说得仲魔的几率。



静天（无月）时恶魔较为温和，易于仲魔；反之煌天（满月）时恶魔性情凶猛，难于说得。不过外道等特殊类型恶魔只能在煌天说得。

——プレスターンアイコン——

（相当于行动力）

■消耗条件——

0.5：会心一击、针对弱点攻击、待机。

1：普通攻击。



2点：攻击被回避、无效化、部分吸收、反射。
全部：攻击被全部吸收、反射或交涉失败。

此作感电和冰结，到敌人下个回合行动的时候会自动解除，但在自己行动的时候对被感电或冰结的敌人进行普通攻击几乎100%是会心一击。战略上建议利用待机，调整行动顺序，让用魔法的先将敌人感电/冰结，然后再引发会心一击，可以创造更多攻击机会和更大伤害。

恶魔合体

■1.咒之合体

在主角处于被诅咒的状态下可以进行Ｄａｒｋ系的合体。

在邪教馆将会有“你拥有诅咒之力”的台词，音乐也产生变化。

＜例＞

诅咒状态	スザク+クシナダヒメ=邪神パズズ
正常状态	スザク+クシナダヒメ=神兽ヤタガラス
诅咒状态	魔神ホルス+圣灵エアロス=魔神アタバク
正常状态	魔神ホルス+圣灵エアロス=合体不能
诅咒状态	バフォメット+アメノウズメ=ロキ
诅咒状态	マカミ+ユニコーン=ロキ

■2.满月合体

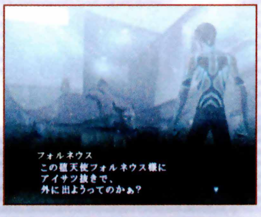
满月可以进行祭品合成，效果是能力增加（和御魂一样）。

合体事故发生几率增大到1\16（平时只有1\225），合体事故可合成超过自身等级的恶魔，当然也可能产生弱智恶魔。

STORY 流程攻略

东京受胎

游戏开始主角处于幻境，朦胧之间看见班主任高尾佑子，佑子说这个世界只是朝虚无发展，而为了维持世界的存在，死亡是必须的……下车接到手机信息，同班同学勇催促主角赶紧到代々木公园会合一起看望住院的佑子老师。调查自动售货机“谜之饮料”入手。与附近的站台工作人员交谈选择A，站员提起最近公园发生暴动事件致使来观光的人锐减……进入代々木公园看见神秘记者圣，得到“月刊アヤカシ”，同学千晶打来手机说由于等不及和勇先去新宿卫生医院了。到达医院1F大厅与千晶交谈，医院空无一人情况异常。乘电梯到2F的A203房间找到勇，发现佑子老师失踪。回1F大厅与千晶商量，勇返回交给主角“职员用ID卡”。乘电梯去B1F，使用“职员用ID卡”进入内部。进入中央的房间发现冰川，冰川召唤恶魔欲除掉主角，危急之时佑子老师出现将主角救下。乘电梯到达顶层天台。



“受胎”事件发生，片刻之间人类几乎全部灭绝（除主角同学等少数几人）。之后主角变为恶魔，同时祸魂“マロガレ”入手。由此处开始出现敌人，前往地图中央的房间附近看见圣并与他交谈。正要乘坐电梯时发生战斗，使用电梯前往医院2F。

2F通往分院的通道门口遇到一小妖精，妖精请求主角带她去代々木公园，同意后妖精加入。调查A203室进入后与ガキ鬼战斗，取得“分院用通行证”。使用“分院用通行证”通过分院入口的门。由通路直行进入尽头房间BOSS出现。将其打倒后祸魂“ワダツミ”入手。由地图右侧的门出分院。

新的世界

■代々木(ヨヨギ)公园(西侧公园广场)

来到公园后妖精向主角辞行，选择两次A（同意）妖精离开，得到妖精赠送的祸魂“アンク”。（如选B妖精留下，但不会得到祸魂，之后可在商店里买到）此处可找到第一个回复泉(升级时祸魂一定几率暴走，可能受到诅咒，回复泉可解开诅咒)。与地图下方的思念体谈话得知涉谷有人类女性到来。

■涉谷(シブヤ)

继续向南到达涉谷，进入地下B1F，东侧的地下街有商店和邪教馆。此处商店可购买祸魂“イヨマンテ”和“シラヌイ”。北侧地下街B2F的迪斯科舞厅里意外地见到千晶（与中央处的猫女交谈选A会发生战斗，战斗后猫女告知主角银座组织的名称）。回到东侧地下街的记录点处遇到圣，圣将主角转送到アマラ经络中(转送后暂时无法返回，建议先购买商店中的两个祸魂)。

■アマラ经络

到达“有声的房间”，圣会帮主角将门打开让主角通过(常打开地图就不会迷路)。到达B1F屋后，同样找到“有声的房间”开启上一层的两道门，走到北道口进入1F有记录点和回复点。出记录点向北进入“有声的房间”，两人正说话间大地突然震动起来，恶魔BOSS出现。它主要攻击以火为主，战斗开始后会分身为6个，打倒2个后再合体。合体后全体攻击力量惊人，要小心保护主角，配备上火属性祸魂“シラヌイ”用物理攻击便可轻松胜出。

窃取纸币

■银座（ギンザ）大地下道

进入银座的酒吧与老板娘交谈后前往西南方的尼西罗（ニヒロ）机构本部，被门卫阻止。回到酒吧，老板娘让主角从银座的地下通道(大地下道)前往反抗组织的本部池袋。向东过桥后到达ハルミ仓库进入通道，主角的突然出现引起了这里マネカタ（恶魔制造的伪人类生命体奴隶）居民的一阵骚动。当他们知道主角不是恶魔组织的人后才放下心来。商店可购买祸魂“ヒフミ”和“カムド”。在B1F的门卫将主角阻挡后，地下房间里的收集家表示可以帮主角通过，条件是为他找一张人类的纸币，回到银座酒吧，坐在酒吧间的恶魔罗克有纸币，并且就放在酒吧间里侧的房间，但他竟开出2000000[illegible]卡(恶魔钱币)的天价，否则不[illegible](要不因为他有70多级，早就将其狂殴至死)。



■银座暗道

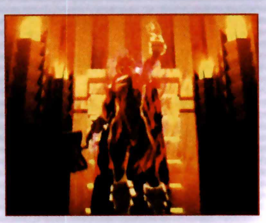
从银座的一个思念体处得知有通往酒吧里侧房间的暗道。从银座的十字路向北找到暗道进入里侧房间，得到千元纸币后一出门就遇到看守恶魔。BOSS会物理攻击反击、全员冰魔法和冲击魔法，最好有可以抵挡其中一项魔法的同伴在队中。打败它后就可以回去将纸币拿给收集家。收集家感激涕零，交给主角一封信，持信去见门卫他就会放行。



恶魔组织

银座大地下道出来是一座灵园，向北就可进入マントラ组织总部。进入这里的邪教馆得到《恶魔全书》，以后就可在邪教馆用金钱购买以前曾仲间过的恶魔。在中央本馆的マントラ军本营前听到声音，推门进入竟看见勇被一个魁梧的恶魔多鲁（トール）吸去灵魂，随即主角被关入大牢，按照组织规定，只有





在决斗中打败敌人才能无罪释放。听过两侧的囚徒谈话，主角向左侧走到一个守卫那里可以花400元打听到对手的情报（第一战对手用火，弱点冰；第二战对手用冲击，弱点雷；第三战对手用雷，弱点无）。知道这些重要情报后打败BOSS非常容易，在第三战用强力物理攻击的同伴和弱化敌人的辅助魔法即可轻松过关。胜利后，主角被宣判无罪，并得到雷属性祸魂“ナルカミ”。

自由后从本部向上进入到达最高层60F，恶魔组织的总帅会问主角是否加入他们组织，选择A（加入）。之后，他告诉主角这里恶魔们正在银座集结进攻ニヒロ机构，让主角也去那里，随后主角获得两个恶魔空位。由60F跳下HP变成1。

主角赶到时，恶魔军已经胜利。主角在B3F中枢处再次见到圣。在B10F的房间内遭遇两个看守恶魔，实力并不强，打败他们后得到“黄のキーラ”，在四色操作台上使用可将主轴停止，接下来向冰川所在的15层前进，在尽头可找到守卫“白のキーラ”的恶魔。回到盒子的东南角有向下的梯子。B11F层向前走，向右一直到记录点再向右即可到赤的房间，敌弱点是冰，战胜后取得“赤のキーラ”。进入B13F的盒子房间BOSS恶魔会将通路截断，主角找到房间宝箱时却发现没有“绿のキーラ”，BOSS竟带着“绿のキーラ”逃到大厅中（在北面右数第三个房间内）。BOSS耐魔法，会使用咒杀，作战时多利用辅助魔法，将四个集齐放入中央，地图发生变化，由螺旋阶梯往下再乘电梯到B15F见冰川，交谈后冰川召唤堕天使出战。BOSS会使用物理或魔法反射，根据它的反射方法攻击采取适当攻击方式即可轻松将其击败。

回到本部遇到千晶，千晶告诉主角自己经过思考，认为世界应该由优秀和强大的人统治，现在终于找到信念要跟从マントラ组织，问主角是否理解。（选择A理解）回到64层，本部崩溃，恶魔告知主角勇在牢里。到地下一层BF1见到勇。

海市蜃楼

■歌舞伎町捕囚所

从マントラ组织本部出发，上高速公路到南方尽头就可找到歌舞伎町捕囚所。此处非常怪异，空房间内能听到人的呼救之声，之后在东北角听到一看守恶魔自语，返回出口听见看守恶魔拷问囚徒。之后返回东北角回答恶魔提问，选择A与看守恶魔战斗，胜利后得到可转换到“蜃气楼”幻境空间的道具-“ウムギの玉”，将空间转换为“蜃气楼”（上下颠倒的空间）。来到4F发现一囚徒正欲挖洞逃跑，但因和主角交谈分神以致挖洞用的勺子折断，囚徒要求主角去找收集家要勺子，1F用400马卡由一囚徒那里买得情报得知收集家在2F，2F找到收集家得到勺子，到4F挖掘家那里将勺子交给他，挖掘家立即挖洞逃出，但之后又被BOSS抓住拷问（汗）。回到房间就会有通向下一层的洞穴。在“蜃气楼”状态下进入5F里侧房间BOSS战，BOSSミズチ有全员混乱，主要攻击方式为冰，打败它会得到祸魂“ミアズマ”。这时预言家出现，在表示感谢后告知对侧房间有一人类好像是主角的友人，进入房间发现勇。

■浅草（アサクサ）

勇责怪主角来晚了，主角选A(反驳)。勇告诉主角自己已不再相信任何人，以后要依靠アマラ经络一个人生存。回到新宿，圣要主角选择是否需要转送到浅草，选择B（拒绝）。从マントラ组织本部的东侧出口到达地铁站内（这里很暗必须要照明，坑道内有四鬼，打败他们可得到祸魂）。出地铁口后向北，到达浅草。出街后向东可到达中央，见到预言家后再传送回浅草，与圣交谈。如果出街后向西，会见到一些惨遭杀害的マネカタ，进入里侧房间サカハギ出现，他问主角是否对新鲜的マガツヒ感到兴奋，选择B（不）。

拯救巫女

回浅草记录点处与圣交谈，之后从银座出发向东前进，通过桥上高速公路，在偏西北的地方可看见尼西罗机构第2入口，乘电梯到B15，打开中枢的图右侧之门直行，乘电梯到1F。出来后到达尖顶塔（オベリスク）。守卫的时间三姊妹掌管着时间的流逝，只要操作光玉，踏入的数字就会加快月的时间，想要通过必须让月的时间和谜题数字相同。



■52F

第一个1+3+4向北；
第二个3+4+2+1+2向东。

■77F

第一个开启左通路021203（32214开启右侧门有宝箱）；
第二个开启左通路03131。

■85F

1212123开启右侧门，此处通往B2F，B2F有“万里的望远镜”。
128FBOSS时间三姊妹，这里的谜题必须在一个月内同时和三姊妹开战。

从数字1进入向右向上（半月），和右方的长女交战，她以回复和魅了与破魔为主，带上对精神无效或破魔无效的仲魔比较安全。

■下右左右上（满月）

中央次女以物理攻击，反魔法反物理，多为自己加物理防守力非常重要。

■下上左（半月）

最后是左方的三女，她会使用各种魔法。

经连续作战依照次序分别打败她们后最好马上回去记录以防被杂鱼KO。

140F三女联手，和上次的攻略方法不同的是三人会能力互补，比如全体的魔法加上全体魔法威力上升之类，利用辅助魔法配合魔法攻击会很轻松。打倒3人后得到祸魂“ジェド”。142F救下被放置在顶层的佑子老师，增加2个仲魔空位。佑子醒悟自己为冰川所利用，感到万分懊悔。

创世条件

传送回浅草，见到圣，圣告诉主角自己的调查结果：“新世界的创造需要理念（コトワリ）和神的守护，而呼唤神的守护必须大量的能源体マガツヒ……”。之后圣问主角是否认识勇，并说勇已彻底成为アラマ经络的居民，问主角是否想去见勇给他以忠告。

选择A（告知巫女已经解放）、选择A（听调查结果）、选择A（认识勇）、选择A(传送到勇的地方)。

■アラマ经络2

途中传来圣的声音，告知经络处于极不稳定状态，问主角是否坚持与勇相见，选择A(是)。在思念体的阻挠下主角前进的道路经常受阻，参考下面的攻略。

■B1F

先绕到左方经过中央走到右方向上即可。

■1F

先向右方走到第一路口，再左行到头后向右一直走就可以看到中央出口。向右方走经过黑暗到前方的记忆点，向左。通过后影之男幻影出现，提问主角——选择A（报自己的名字）；喜好一个人生活吗？选择B（不）；能一个人生存吗？选择B(不能)。BOSSスペクター虽然会使用万能魔法“メギド”，但却没有MP，所以会使用吸魔狂吸主角一行的MP，十分搞笑。之后见到勇，对勇的提问——是否一人能创造世界？选择B（不能）。

从浅草向东出北口就可以找到复兴的浅草，从那里的恶魔处听说在池袋见到了冰川。马上赶往池袋的本部见到冰川。对冰川的提问——是否支持无欲无求的静寂世界，选择B（不）。回浅草见过圣后再去浅草的中央区域见预言家。

—— 神的守护 ——



从浅草向南经过コシマ站的地下坑道，到达代々木公园。在公园东侧广场见到佑子，得到代々木公园的钥匙进入通信塔建设现场。这里妖精会百般阻挠，可以上天台去看看妖精们守卫的位置。到达通信塔サカハギ作为BOSS出现，由于物理攻击被反射，可利用提升魔法攻击力的辅助魔法配合魔法攻击，将其打倒后妖精们纷纷道歉后离去，回去见佑子。佑子的守护神出现，但并未给与佑子理念。对佑子守护神的提问两次都选择B（不恐怖）。

传送回浅草，圣说恶魔本部总帅已经复活。登上恶魔本部顶层时，看到千晶得到了总帅最后的全部力量成为新的创世主。天使们在这里集结起来成为新生组织势力，他们相信千晶将会创造出一个只有优秀种族与强者才能生存的乐园。

回到浅草见到圣，圣宣称自己已然知晓一切，自己才应该是真正的创世主。正说话间，圣被アラマ经络吸入，选择A（追入アラマ　路2）。

在アラマ经络内看见勇，选择B（为担心圣而来）。

BOSS有六个，魔法对其无效，而且它会在生命低下时自爆，之后再召唤一只新的出来。要赶在它们召唤之前以最快的速度消灭，否则……

—— 异界之神 ——

如果想要救圣就必须将这里的三位异界神打倒，勇则利用主角获取了マガツヒ能量源。

■进入北方的白神殿



1F向右上第二个房间是记录点，绕到左方第二个房间，向上侧的房间，再向上，到达右下角时出房间向右下房间即可。

2F左上上左右上左，进入白神殿的祭间会直接交战。

BOSS拥有四种分身，大灵会物理攻击，四只小灵使用四种属性的魔法。利用属性的互克先将三个小灵击破，再将他们一起消灭。如果只消灭大灵或小灵任何一方，他们还会为对方复活。

■进入西方的黑神殿

BOSS在吸取了我方魔力值后就会发动使我方只剩1HP的咒杀，最后再追加一击，同伴中最好有物理反射的招数，增加安全系数。

■进入东方的赤神殿

在这里不可以踏入地上有影子的地区，否则就会被影手带入异空间。

1F从左侧绕到上方右数第二道。

2F从记录点向上进入异空间，到右上方有光柱的房间回复，从房间上的门出发，向下走后到两个门时选择左门，再见到两个门时选择右门，到达有三个通向最后的门，选择中央的门(小心地上的影子范围不要踏入。BOSS会使用大地震，属物理攻击。她加了攻击力后威力会很可怕，最好多使用物理反射。

勇从アラマ经络得到了创世的力量，选择B(阻止)。

—— 新神诞生 ——

回到浅草突然发现这里已经空无一人，异常寂静。到中央处，发现血迹遍地，マネカタ们不死即伤。主角从幸存者处得知有一个强大的恶魔女人来袭击，莫非是……见到守卫的天使，选择B(不是)。在尽头选择A进入镜之间终于见到了杀人的千晶，她得到这里创世的力量后变得异常强大，选择B(不理解)千晶派遣3天使出战，BOSS3天使会使用破魔和回复，实力并不很强。战胜后千晶已解决预言家，与守护神融合。



在银座得知冰川正在为创造一个平静秩序的世界而集结创世的力量，出银座上高速公路后向北进入东北角的车站，经过坑道即可到达东京议事堂。

■东京议事堂

大厅向上是记录点，往左是BOSS，他以火为主，并不难对付。

进入后经过一个扭曲的走廊可以见到第二个BOSS，它会吸收物理攻击，也很容易就可以击败。(打败后可开启大门折回记录点)

继续前进东侧的BOSS会隐身在众多的铜像中(上一排从右数第一铜像)，它对物理攻击吸收，冰结无效，弱点是电击，使用万能魔法，注意多加强己方的防守力。

第四个BOSS是审判官，他常使用全员咒杀和破魔。

见到冰川后，选择B（阻止）。冰川召唤出的恶魔扑向主角。BOSS会使用全体各种异常状态，如果没有精神和神经无效就只有祈祷不要命中主角。

虽然成功击败了恶魔，但仍无法阻止冰川与虚无之神融合，佑子被守护神送回原来的世界等待主角，之后佑子的幻象出现将创世道具交给主角并拜托主角创造一个自由的世界。再度前往アラマ神殿启动创世道具。カグツチ塔出现与方尖塔对接，创世之路开通。前往方尖塔的主角终于踏上创世旅程，创世需要集结三个宝珠，必须将三位创世主打败。

—— 创世之战 ——

223F见到冰川，和冰川战斗非常有趣——冰川给双方定下战斗规则，不许用魔法，不许用道具，除了物理攻击外一切禁止等。坚持到他改变形态后即可自由攻击，并不很强。

329F见到勇，他拥有对魔法与物理攻击反射的能力，并在战斗中不断改变自身属性，以魔法相克的原则即可击败他。

402FBOSS就是那位竞技场的多鲁，他最后的兽眼连续提高攻击力，有一击必杀的能力，只要主角速度够高完全不会被命中。

418F选择右边，移到西北角选择右上角的道口，到达三个道口处选择中间的道口再选择向下走，移到东北角选择向下的道口到三道口选择向下；

移到东南向上走，停在多道口的第一道口的空格内（不要向前踏）再选择向左走选正中央向下的道口，移到空地从这里再转移就可到达。



462F见到千晶，BOSS以咒杀和破魔为主，她会把主角变成苍蝇的魔法(很搞笑也很可怕，让人哭笑不得)，对她可以多用魔法反射。在最后她会召唤出两只恶魔，右侧的恶魔会为她全回复，左侧的恶魔则拥有威力强劲的物理攻击，只要先消灭掉他们就可以把千晶击败。



666F将三个集齐的宝珠放入三个柱洞内，将创世之神唤出。

最终BOSS，属性是万能，多用辅助魔法，利用下降敌方的辅助魔法就可以免于被BOSS杀死。

■佑子结局： 恢复到原来的世界，佑子出院，写信对主角表示感谢。

（攻略所注所有方向以地图的上下左右为准）

游戏心得

■主角的培养

主角最重要的是不要被一个回合消灭，只有他可以使用道具和召唤仲魔(仲魔的特技“集结”也可以召唤)。比如能让主角一击即死的“破魔”和咒杀之类，有时被敌人先制从背后攻击也会造成很大伤害，可能还没有轮到主角一方动手游戏就已经结束了。所以主角一定培养出对“破魔”和“咒杀”无效，然后最好有一个“精神”或“神经”无效，对“火焰”“冰结”“冲击”与“电击”可以利用装配祸魂的特性来补。完美的防御在于主角自身使用什么属性的攻击招式，针对不同地区的敌人来更换祸魂也很重要，如果主角使用冲击攻击最好有一个“冲击无效”，以免被反射冲击效性的敌人反射“冲击”回自己身上毙命。另外不要让主角有某一项弱点，比如冰结无效可以配上火焰无效，而“冰结弱”的祸魂这样就没有弱点了，总而言之在此作一定要注意主角对“耐性”方面的培养。

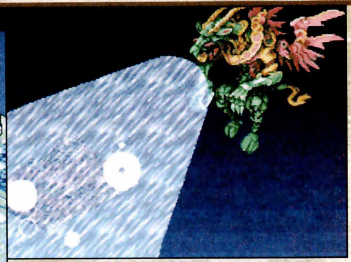


特别一提“心眼”这项特技作用为可以不被敌人先制攻击，在前期甚至后期也会很有用，因为游戏中经常是敌人一回合可以消减主角或者主角们一回合消减恶魔……

五大属性没有优劣之分，“物理”或“魔法”单凭个人的喜好。提高速度比较有利，因为回避后可以CANCEL敌人的行动力。●文/Light







编者：时隔数年，SQUARE的正统SRPG大作终于出现在了GBA上，前作PS版是史上销量最高的SRPG游戏。此次的作品在前作的基本系统上大胆加入了大量的新要素，新颖的法律系统不仅使得战斗不再枯燥乏味，而且也大大提高了游戏难度。多达300个的各种任务让本作的可玩性达到了空前的高度，由于任务繁多，加之篇幅有限，本文只对一些和主线剧情有着密切联系的重要任务进行介绍，其它支线任务还是请各位玩家自行探索，这样才能真正体会到这款GBA顶级作品的魅力。

FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE™

最终幻想战略版ADVANCE

GBA	厂商：SQUARE		发售日：2003.2.14
	类型：S · RPG	价格：5800日元	其他：——

茵芭利斯大陆的宏大冒险诗篇从这里展开

游戏的进行

这可以说是整个游戏基本中的基本了，主要进行方式就是接任务—完成任务—接下一个任务—继续完成。似乎听起来很枯燥，但是在实际



玩的时候，每个任务完成以后都会得到一定数量的金钱、AP、道具、装备、同伴以及新的场景，这些足以让玩家有足够的兴趣来进行任务了。

战斗

因为是在GBA上推出，所以战斗相比起PS版有了很大的变化。

■1.全新的禁忌系统，每次战斗时基德都会制定禁忌，违反的话就会受到惩罚，红牌就直接OUT，黄牌会累积。

■2.这次的魔法、神兽等都没有吟唱时间，HP变为0的同伴不会像PS版一样在一定回合数后变成水晶，取而代之的是被基德每4个回合左右挪动位置（汗），变成气绝状态后可以用凤凰之尾或复活魔法救治，而不是像火炎纹章系列那样真的死亡。

■3.各个角色的行动顺序由速度决定，可以在战斗中指向空格按L查看，白色的为己方，红色的为敌人。

■4.JP值，这次把JP值的概念完全颠覆了，不是原先的JOB POINT而是JUDGE POINT当打倒敌人后，便可以获得一点的JP值，可以使用一次コンボ(COMBO)。





育成

■育成分为2个部分：角色育成和队伍育成

角色级别提升还是传统的战斗中获得EXP，但是FFT里获得EXP的方式很多，比如说使用道具，打自己人也是可以得到EXP的，所以……这次的另一点革新就是把原先靠JOB POINT才能习得新技能改为装备不同的装备学得新技能，这个系统是从FF9上照搬的，变成MASTER后，不装备该装备也可以使用该技能。



FFTA里职业的转换是很自由的，你可以随时更换职业，各个职业的引发关系是：基本职业一定级别到达，新职业出现，应该就是这样了。值得注意的是，即使你更换了职业，仍然可以使用原先职业的技能！只要装备上原先的能力就可以，队伍的育成是由任务完成后获得的AP值提升的，队伍的RANK和任务的出现有联系。

职业及转职

在故事中所登场的种族有5种，而每一种种族都可以进行职业转换，不过要留意某些职业是某种种族专用的。在转职成别的职业后，玩家就可以学习得到不同的能力，如魔法等，另外在装备上也必须穿上该职业的专用的装备，即魔道士装备魔法仗。至于在职业方面，共有十多种，而当中包括士兵（ソルシャー）、小偷（シーフ）、白魔道士、黑魔道士、弓箭手（弓使い）、动物使者（动物使い）、西洋剑士（フェンサー）、魔兽使者（魔兽使い）、白苦行僧（ホワイトモンク）、战士（ウォリアー）等。



有关MP回复

每当使用［技能（アビリィ）］时，就会消耗到MP值。虽然可以藉着使用道具来回复MP，但除了这方法之外，在每一次角色行动的时候，其魔法值都会回复少许。不过请记着是［回复少许］，所以在战斗［技能］时就要留意使用。



在使用技能时，要留意某些技能的范围是十字型，另外一些更可同时施于己方和敌人的身上。

高低差与攻击预览

在敌方行动的时候，敌人可以从角色的前后左右四个不同的方位上进行攻击，而且在不同位置的攻击所带来的损伤和被攻击的角色的回避攻击几率也是不同的，简单一点就是在前面攻击时，损伤或回避会比从后攻击为低。



至于高低差方面，除了会影响角色移动之外，更会影响到攻击、防御和回避三项参数，至于高低差对攻击力的影响度是魔法<一般攻击<投掷攻击（射击）。所以在越高的地方进行投掷攻击（射击），那么攻击力就会比同一高度上的射击力高出数倍。

虽然高低差对战斗的影响十分大。但在进行攻击前（不论哪一种攻击），也必须要按B制来切换攻击预览的画面，在这个画面中，大家可以观看的到该次攻击的成功率和给予的损害度。由于在前后左右的几率也是不同的，所以不妨多转变攻击位置来换取更强和更有效率的攻击。按B制后就可以观看攻击的成功几率。在每一次行动时，都要预计敌人的行动，免令角色受招致命攻击。还有，在进行前先看看战场上人物的行动先后次序，要是能留意一点就可有效率地完成任务。

扩张势力开放据点

在游戏中，除了主角的势力外，还有各种不同的势力存在，既然游戏的最终目的是令全世界都为主角的势力所占领，那么在看到敌方的势力时就不要手下留情，要不惜一切代价摧毁它。在地图上会用不同的颜色来区分各个区域的所属势力，灰色的表示此处没有任何势力存在，在这里各位可以接受一些委托；红色的表示敌方所占领的区域，来到这里自然就会进行战斗。另外在解放了据点以后，如果在地图上发现有图示在抖动，那么来到这里后就有可能找到珍贵的宝物。当玩者完成一个QUEST时，该处的据点就会成为我方CLAN的势力范围。因此此作就好像战棋游戏一般，要利用各QUEST进攻敌方据点，目标当然是一统大陆，可是，我方的据点亦有可能被敌人攻下，因此玩者除了攻打敌人之外，还要注意保卫领土。



法律与审判

审判，这是本作新增加的重要系统，通常在此类SRPG里，要是人物的等级较低，不足以应付那些残酷的战斗，我想大部分玩家都会花时间去提高角色的等级。

不过在这次的审判系统下，每一场战斗里都会有一些规则，如果角色在战斗里的行动违反规则的时候，就会受到处罚。首先要受到黄牌警告，如果在一场战斗里面受到两次黄牌警告，那么将被强制逐出战场，这和足球比赛是一样的。

需要说明的是，如果角色严重违反规则，那么就会被送入监狱。不过只要花上一些钱就可以保释出来，如果身上的钱不够，那就只有坐牢了，通常坐上一定时间（一般是两场战斗），就会被释放出来。

四大种类QUEST

在本作中,QUEST和故事是有直接关连,因为在众多QUEST的类别之中,MAIN QUEST就是和故事有关的,至于其他的QUEST(如ENCOUNTER QUEST、据点开放QUEST和NONBATTLE QUEST)的完成也是不同。不过在非主线的QUEST中,大家可以取得不同的物品,另外若要锻炼角色的话,就必须进行这些QUEST。

■MAIN QUEST:

就是从一个据点处移动到另一个据点(敌方),而在新据点进行战斗。在MAIN QUEST里是和主线故事相关的,因此其难度虽然适中,但要是能力差一点的角色就会很容易被打倒。这是和主要剧情有关的QUEST,在出发前要小心行动。这是游戏最普通的任务,玩者要前往任务所需的据点,在那里进行战斗,得胜后便可以继续进行故事和让角色们升级成长,每场战斗前必需的好好装备应付,因为输了便不能继续进行游戏。



■ENCOUNTER QUEST

和MAIN QUEST差不多,也同样是从一个据点走到另一个据点,但区别在于在世界地图上会显示出敌人的所在地,当和敌人接触后,大家除了可以选择战斗外,更可以进行交涉来制止战斗发生。虽然可经交涉来制止战斗发生,但要是能战胜的话就可获得贵重的物品。收到这类型的任务要和世界地图上的敌军作战,玩者需要派自己的军队出战,但比较特别的是玩者可与敌军进行交涉谈判,如谈判成功则可以避免战斗,更可能获得额外金钱和道具,而且敌方也有可能加入己方。

■据点开放QUEST

派遣一些角色到指定的据点中进行战斗,要是能获得胜利,那么就可以把据点开放,而在据点开放后可以获得不同利益。被派遣出去的角色需要在完成条件后才能归队。这类型的任务是要玩者到指定据点进行战斗,胜利后将会开放新的据点。开放新的据点后便可以得到报酬。比较特别的是玩者不用亲身执行,可以派队员前往据点,所以最好派能力高些的队员执行。

■NON-BATTLE QUEST

和其他的QUEST完全不同,在这项QUEST中,大家只能派出一名角色去完成任务。不过不同的NON-BATTLE QUEST,也需要派出不同性格/能力的角色去完成。而完成结果共分四种,分别是大成功、成功、失败、大失败。最特别的一种任务,玩者是不需要亲自前往执行的,更不用说战斗了,收到这种任务之后,玩者要派一名队员前往,任务完了之后便会自动归队,派不同的队员执行将会有不同的效果,玩者可预先看看每位队员的信心指数,分别有自信、普通和没有自信,所以要好好选择啊。

名声和党派

在本作的故事里,只要主角马修和莫保尼相遇后,那么就可以用"党派"的名义来进行冒险,当完成不同的任务后,党派的评级就会上升。如果名声达到一定的水平,就会出现一些慕名而来的义士,这时玩家可以选择是否将其加入到队伍中。在各个任务中,如果不包括主线任务,那么剩下的绝大多数任务都是接受民众的委托。某些委托是消灭指定据点的敌人,而某些任务则是需要角色们去寻找一些东西来完成委托,党派的名声越高,就会招来更多的强力人士加入到队中。

四大职业能力

在每一种职业中,虽然可以学习,得到不同的能力,但在这些能力里,基本上分成四大类型,分别是ACTION ABILITY、SUPPLY、ABILITY、REACTION ABILITY和COMBO ABILITY。不过不论哪一种ABILITY也好,也需要在装备上指定的武器后,再在战斗中获得AP值,然后再把AP值加进希望学习的能力上,最后当希望学习的能力提升至MASTER,那么就可以学习得到那一种能力,而也即是说就算转职成另一种职业,也可以使用得到那种能力。





CLAN系统全面理解

基本上说,CLAN就是玩者所控制的族群,目标是要扩大自己的势力范围,一统大陆。玩者可利用进攻及完成各种QUEST来增加自己的势力。不过玩者除了要扩大版图外,也要留意CLAN内部的生产,否则我方的CLAN无法成为强大的势力。由于CLAN无法成为强大的势力。由于CLAN系统很有战争游戏的风格,喜欢战略游戏的玩者可以在这一部分大显身手。

■磨练CLAN SKILL

CLAN SKILL对CLAN的成长非常重要,游戏中一共有八种CLAN SKILL,这些SKILL就像CLAN的各能力值一样,详细情况请见附录。玩者只要完成一定数量的QUESTR后,我方的SKILL LV便可增加。不同的QUEST会增加不同的CLAN LV,因此玩者可接下相应的QUEST,来育成自己喜欢的CLAN。

■活用ABILITY



此作除了一般的攻击之外,还有很重要的行动ABILITY。各职业有着不同的ABILITY,而ABILITY对战斗有着关键性的影响。所以活用ABILITY是游戏胜负的重点ABILITY是各职业固有的特技,玩者消费MP后就可发动。种类方面,不但有可给予敌方痛击的强力攻击外,亦有为我方回复及辅助我方的能力,数目众多。由于不同的战斗可能需要某些ABILITY才可轻松过关,所以玩者必须小心选择我方角色的职业。玩者有两个方法可学会ABILITY,第一个是装备不同的武器、防具及饰物。装备品设有各种ABILITY,玩者只要装置在角色身上,该角色就会自己学会,十分方便。另一个方法是在战斗中取得AP,令角色慢慢学会装备品上的ABILITY。只要角色把ABILITY修练至MASTER级的话,就算脱下了装备,也能直接使用该ABILITY。因此如果是珍贵的ABILITY,玩者最好用这个方法令数名角色都懂得该ABILITY。

重点任务流程

QUEST 1 药草とり

支出金钱——300
所得报酬——600
完成获得——ルテチア AP40

QUEST 2 消えた论文

支出金钱——900
所得报酬——4000
完成获得——カイザ ナックル指令追加，ヌーベス森林出现
任务地点——ルテチア



QUEST 3 教授的受难 （ヌーベス森林出现之前）

支出金钱——900
所得报酬——5400
完成获得——ラーバスパア
任务地点——イルート沙漠

QUEST 4 战斗代理

支出金钱——300
所得报酬——1800
完成获得——净化之杖 30AP
任务地点——ルテチア

QUEST 5 雪山につねてて

支出金钱——600
所得报酬——3600
完成获得——アトモスブレイト AP40クーパー加入
任务地点——ルテチア

QUEST 6 グリーンウッド



支出金钱——1200
所得报酬——6000
完成获得——カーボンボウ バーグラーソート イルート沙漠出现
任务地点——ルテチア

■战斗胜利后，卡修与夏拉相识，经过一番激烈的讨论，夏拉认为现在身边的世界是FF的世界，但是和卡修不同的是，他很喜欢现在的世界。最后留下一句——“我们还会见面的。”就离开了。

QUEST 7 沙漠的野兽

支出金钱——1500
所得报酬——7000
完成获得——ラーバスパア エレー川
任务地点——イルート沙漠

QUEST 8 ゆがめ川

支出金钱——1500
所得报酬——8000
完成获得——アトモスブライト ブレードタン 80AP
任务地点——沙漠之都

■一路进河流，卡修莫名其妙地来到了一处遗迹，而树立在卡修面前的则是水晶，水晶开口问卡修的名



字，原来里面有一只神兽，卡修报上自己的名字以后，那个神兽说自己是水晶的守护兽，它坚持认为卡修对这个水晶有阴谋，一场战斗不可避免。

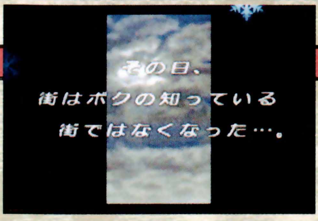
这场战斗的胜利条件是打败神兽，最好先把边上的喽罗干掉，然后用魔法降低神兽的速度，这样打起来就比较轻松了。战斗胜利后水晶化为了碎片，此时缪特突然出现，但是很快就消失了。战斗后就可以使用“神兽”指令。

QUEST 9 ルテチア

支出金钱——400
所得报酬——5000
完成获得——无
任务地点——ルテチア

QUEST 10 おだずね者お追え

支出金钱——600
所得报酬——2800
完成获得——火群之衣，40AP，



神殿骑士加入
任务地点——沙漠都市

QUEST 11 水晶的雨

支出金钱——2100
所得报酬——10600
完成获得——神明之衣，地龙之杖，40AP
任务地点——イルート沙漠

QUEST 12 雪山的魔法使

支出金钱——600
所得报酬——4000
完成获得——水剑ラグガス，雷鸣之杖，40AP
任务地点——ルテチア

QUEST 13 目ざめる山

支出金钱——2400
所得报酬——11400
完成获得——风花之衣，80AP
任务地点——ざめる山

QUEST 14 ドロホロをさがせ

支出金钱——900
所得报酬——3600
完成获得——净化之杖，アイスシールド，40AP
任务地点——

QUEST 15 シリル解放战线

支出金钱——600
所得报酬——2400
完成获得——チヨコボシールド，アイスシールド
任务地点——3天内完成

QUEST 16 沙漠的隐里

支出金钱——900
所得报酬——4200
完成获得——神明之衣，40AP，黑魔道士加入
任务地点——イルート沙漠

QUEST 17 世纪的实验

支出金钱——400
所得报酬——3400
完成获得——ラーバスピア，ミスルリマトック
任务地点——10天内完成

QUEST 18 みつめていたい

支出金钱——400
所得报酬——2800
完成获得——アーリマン妖目，古代之剑，70AP
任务地点——进行两次战斗

QUEST 19 魔力を密めた森

支出金钱——1600
所得报酬——12600
完成获得——ブラットソート，ブラッグケーナ，40AP
任务地点——コリンコ森林



QUEST 20 アーセン平原

支出金钱——600
所得报酬——2400
完成获得——フレームシールト
任务地点——击倒三个敌人

QUEST 21 兜い人形の怪

支出金钱——600
所得报酬——3400
完成获得——神明之衣
任务地点——

QUEST 22 冻ソルセイバ

支出金钱——600
所得报酬——3400



完成获得——龙骨，クロスヘルム
任务地点——

QUEST 23 力和枝



支出金钱——1800
所得报酬——8800
完成获得——さびた枪，ダゲートボウ，70AP
任务地点——两次战斗后

QUEST 24 至高的レシピ

支出金钱——1500
所得报酬——7000
完成获得——ゲドスープ，モーニングスター
任务地点——ローダ火山

QUEST 25 エメラルドの岩

支出金钱——1800
所得报酬——13600
完成获得——あるてミスの弓，40AP
任务地点——サリカ森林



QUEST 26 エレー川

支出金钱——600
所得报酬——2400
完成获得——菊一文字
任务地点——击倒三个敌人

QUEST 27 出ておいで

支出金钱——1200（干肉必要）
所得报酬——0
完成获得——オブリージエ，ゲールソート
任务地点——10天内完成

QUEST 28 修道院的幽灵

支出金钱——900
所得报酬——4200
完成获得——エルタの圣杯，スムソンの剑
任务地点——サリカ森林

QUEST 29 うちの子英才教育

支出金钱——600
所得报酬——3600
完成获得——高级品万年笔，冻雪之杖
任务地点：5日内完成

QUEST 30 教授救难

支出金钱——900
所得报酬——4000
完成获得——ゲドスープ，40AP，盗贼加入
任务地点——ルテジア

QUEST 31 スプロム解放战



支出金钱——400
所得报酬——2400
完成获得——ファルイオン，ブラックケーナ
任务地点——サリカ森林

QUEST 32 ローダ火山

支出金钱——400
所得报酬——2400
完成获得——菊一文字，70AP
任务地点——击倒三个敌人

QUEST 33 テミルの白花

支出金钱——200
所得报酬——1600
获得——ゲドスープ，40AP，盗贼加入
任务地点——ルテジア

QUEST 34 婚集まる场所

支出金钱——3000
所得报酬——15000
完成获得——プラチナアーマ，ダイアヘルム
任务地点——ナルカエの洞穴

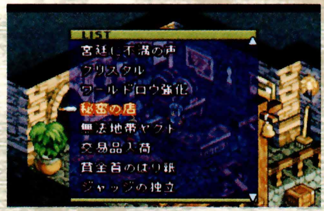


QUEST 35 コクング绿林

支出金钱——600
所得报酬——2400
完成获得——フレームロッド，50AP
任务地点——击倒5个敌人

QUEST 36 おたずね者を追

支出金钱——900
所得报酬——1600
完成获得——生け花セット，アースシールト，40AP，青魔道士加入



任务地点——ヌーベス森林

QUEST 37 指轮おとしま

支出金钱——900
所得报酬——5200
完成获得——
任务地点——ユレー

QUEST 38 赏金カセギ

支出金钱——900
所得报酬——17200
完成获得——
任务地点——接任务后，出现的部队

QUEST 39 黄金沙时计

支出金钱——2400
所得报酬——18000



完成获得——黑袍、40AP
任务地点——ジェラウット沙漠

QUEST 40 サリカ森林

支出金钱——600
所得报酬——2400
完成获得——
任务地点——15日内完成

QUEST 41 愤怒的河

支出金钱——1200
所得报酬——5400
完成获得——エルタの圣杯，エムソンの剑
任务地点——要进行两次战斗

QUEST 42 迷之方程式

支出金钱——900
所得报酬——4200
完成获得——黑线、ロストガン、50AP
任务地点——10日内经过

QUEST 43 救援邀请

支出金钱——1500
所得报酬——7800
完成获得——
任务地点——コリング绿林

QUEST 44 あて逃げ再び

支出金钱——1000
所得报酬——7000
完成获得——ゴットハント，ローエグリン
任务地点——コリング绿林



QUEST 45 火灾发生

支出金钱——400
所得报酬——3600
完成获得——スプリンクラ、火轮杖
任务地点——シリン



附录1 全世界法律一览

名称	作用
X最初が[ァ]	禁用读音以A开头的A能力
冷属性禁止	禁用冷属性的魔法，武器
雷属性禁止	禁用雷属性的魔法，武器
シェル禁止	禁用シェル魔法
毒禁止	禁用毒
プロテス禁止	禁用プロテス魔法
ソード禁止	禁用剑攻击
ナイフ禁止	禁用小刀攻击
混乱禁止	禁用混乱魔法
炎属性禁止	禁用炎属性的魔法，武器
ダメージ20↑	伤害不得低于20
回复50↑	回复HP不得低于50
飞び道具禁止	禁用弓/刚弓/统
レイピア禁止	禁用レイピア（西洋剑）攻击
狙う禁止	禁用狙う（瞄准）的A能力
骑士道禁止	禁止使用骑士道的A能力
たたかう禁止	禁止攻击，可以使用アビリティ
ダメージ50↓	伤害得高于50
あやつゐ禁止	禁止成功使用あやつゐ的A能力
回复100↑	回复HP不得低于100
ドソ禁止	禁止不移动及待机
祈祷禁止	禁止使用祈祷的A能力
レイピア禁止	禁止用レイピア（轻剑）攻击
アイテム禁止	禁用道具
大剑禁止	禁止用大剑攻击
ブレード禁止	禁止用ブレード（剑）攻击
スロウ禁止	禁用スロウ（变慢术）
チャージ禁止	禁用チャージ（蓄力）的A能力
チャーム禁止	禁用チャーム（诱惑术）
乐器禁止	禁用乐器类型武器
枪禁止	禁用枪进行攻击
守护禁止	禁用守护（守护）的A能力
沉默禁止	禁用沉默魔法
呼び出す禁止	禁用呼び出す（召唤）的A能力
盗む禁止	禁止成功使用盗む（偷窃）的A能力
袋だたき禁止	禁用コソボ（连击）
水火土风禁止	禁用有这4种属性的A能力，但是可以使用属性武器攻击
魔法禁止	禁用[时魔法]的A能力
カエル禁止	禁用カエル（青蛙术）
刃剑禁止	禁止广刃剑攻击
铳击禁止	禁用铳击（枪击）的A能力
もの忘れ禁止	禁用もの忘れ（暂不清楚）
色魔法禁止	禁用任何白、黑、赤、青魔法
ダメージ100↓	给与伤害不得高于100
精灵魔法禁止	禁用精灵魔法的A能力

名称	作用
石化禁止	禁用石化
回复50↓	回复HP不能高于50
全体禁止	禁用所有A能力
X最后が[ト]	禁用以[ト]和[ド]结尾的A能力
ソウル禁止	禁用灵魂攻击
骑士剑禁止	禁用骑士剑来攻击
めたもゐ禁止	禁用めたもゐ的A能力
仕手禁止	禁用仕手的A能力
ストップ禁止	禁用ストップ（停止术）
HP回复禁止	不能回复HP
ヘイスト禁止	禁用ヘイスト（加速）
动物爱护	不能对怪兽有任何敌对性的动作（如攻击等）
まねっこ禁止	不能和前一行动单位有相同的动作
アイテム禁止	不允许使用物品
狙う禁止	禁用狙う（瞄准）的A能力
骑士道禁止	禁止使用骑士道的A能力
たたかう禁止	禁止攻击，可以使用アビリティ
ダメージ50↓	伤害得高于50
あやつゐ禁止	禁止成功使用あやつゐ的A能力
回复100↑	回复HP不得低于100
ドン禁止	禁止不移动及待机
祈祷禁止	禁止使用祈祷的A能力
レイピア禁止	禁止用レイピア（轻剑）攻击
アイテム禁止	禁用道具
シェル禁止	不允许使用シェル魔法（提高魔法防御的白魔法）
毒禁止	不允许使用毒攻击
プロテス禁止	不允许使用プロテス魔法（提高物理防御的白魔法）
ソード禁止	不允许使用剑攻击（包括大剑以及需剑才能发动的技巧）
ナイフ禁止	不允许使用小刀攻击
混乱禁止	不允许使用混乱攻击
炎属性禁止	不允许使用炎属性攻击、技巧，但是使用炎属性的武器攻击不会受惩罚
ダメージ20V	不允许回复值不到50
X最初が[ァ]	不允许使用名字开头是ァ的技巧
冷属性禁止	不允许使用冰属性攻击、技巧，但是使用冰属性的武器攻击不会受惩罚
ストップ禁止	不允许使用停止攻击
乐器禁止	不允许使用乐器
雷属性禁止	不允许使用雷属性攻击、技巧，但是使用雷属性的武器攻击不会受惩罚
飞び道具禁止	不允许使用弓 手枪等远程武器攻击
レイピア禁止	不允许使用沉默攻击
たたかう禁止	不允许使用普通攻击，但可以用技巧
もの忘れ禁止	不允许使用失忆攻击

附录2 职业一览



本作共有5个种族，角色不可转变自己的种族，但每个种族都有一系列职业可以变换（就是说，可以在公司内部调换职位，却不能跳槽）。个人认为每个族练2、3个角色就可以含盖全部职业了，虽然队伍最多可以同时容纳24名成员，但是管理起来也是很费心的。而且有些职业是多个种族都可以做的，虽然在能力值上会有差别，但是能掌握的技能基本相同，所以在实战中的差距并不明显。下面介绍各个职业的转换条件，注意文中提及的职业技能，是指在该职业状态下掌握的ACTION技能，其他种类技能不算。

人类

■**士兵（ソルジャ）**:初始职业

作为初期职业来说,能力数值成长比较高,"应急处置"这个技能也还可以对付大多数异常状态,不过其他技能并不是很有用。直到中后期才会出现"见やぶる"(可以看到敌人身上的隐藏装备,便于偷取)等有价值的技能,特别是让其他同伴学会"战士コンボ"之后,连协攻击才体现出它的威力。

■**弓箭手（弓使い）**:初始职业

能力数值成长率一般,但初期就能学到一些比较有用的技能。比如"足をねらう"、"腕をねらう"能让对方无法移动和行动(几个回合后自动恢复正常),"ブラックアウト"可以令对手进入阴暗状态等。

■**窃贼（シーフ）**:初始职业

能力成长还可以,而且偷窃类的技能是搜集好装备所必须的。不过偷不同的装备需要不同的技



能,可以让两个角色分别学习,节省时间。"カウンター"是前期比较好的反击技能。

■**白魔道士**:初始职业

能力成长一般但升级很容易(不断的回复HP即可),而那些辅助类的魔法也是战斗中所必须的。"MPターボ"这个技能可以用提高MP消耗量的方式增加魔法的命中率和效果,即使以后再去做黑魔道士也是相当有用的。

■**黑魔道士**:初始职业

能力成长也很一般,初期魔法比较有威力,只是高等级的魔法学起来比较花时间。

■**圣骑士（パラディン）**:士兵技能掌握两项

能力成长比较好,初期技能多是辅助类的。后面学到的"见切り"(普通攻击无效)和"骑士コンボ"(连协攻击)等技能比较实用。

■**斗士**:士兵技能掌握两项

能力数值成长一般,但拥有相当强力的攻击类技能,比如"波动击"、"空破斩"、"斗士コンボ"等。"两手持ち"更是能提高近一倍的武器伤害,"ハメどる"和"肉斩骨断"也是很强的反击技能。

■**猎人（狩人）**:弓箭手技能掌握两项

能力成长中等,可以学习特殊的"生け捕る"技能,把战场上遇到的动物(注意,5大种族都不算动物)抓起来养在牧场里。

■**忍者**:窃贼技能掌握两项

能力成长稍好一些,到后期可以学到"忍者コンボ"和强力技能"二刀流"(同时装备两个单手武器,连续攻击两次),但由于需要大量AP,建议作为最后阶段的职业。

■**青魔道士**:白魔道士和黑魔道士技能各掌握一项

能力成长比较好,但是大多数技能要从动物身上学。先装好"ラーニング"技能,然后被动物使用特定技能攻击且命中后,即可学会该技能。不可否认,很多动物的技能都很实用,不过要学会还是需要运气的。

■**幻术士**:白魔道士技能掌握三项,黑魔道士技能掌握五项

能力成长还可以,特别是MP上限和魔法攻防数值。有多种对敌全体攻击的强力魔法,以及用来节约魔力的"消费MP减半"。

バンガ族

■**战士（ウォーリアー）**:初始职业

总体上与人类的士兵职业类似,能力数值成长比较高,攻击技能威力一般。

■**僧兵（ホワイトモンク）**:初始职业

能力成长一般,技能方面兼顾攻击和辅助,"カウンター"和"见切り"总能令角色在肉搏战中处于优势。

■**龙骑士**:战士技能掌握两项

物理攻防数值成长特别高,技能也是以攻击为主,有分别带三种属性的攻击技能和吸血效果的"龙剑"。

■**守护骑士**:战士技能掌握两项

能力数值成长较好,技能方面类似圣骑士,偏重辅助效果。

■**角斗士(グラディエイター)**:战士技能掌握两项

物理攻防数值成长特别高,技能偏重攻击且带有魔法属性,威力相当大。尤其是"两手持ち"和"アルテマソード"以及"ハメどる"。

■**主教（ビショップ）**:僧兵技能掌握两项

能力值成长一般,可以学到很多辅助类的技能。

■**神殿骑士**:僧兵技能掌握两项

能力数值成长比较好,不过技能在攻击和辅助方面都不怎么突出。

モーグリ族

■**黑魔道士**:初始职业

与人类的黑魔道士职业类似,不过在能力数值成长上比前者略逊。

■**动物使**:初始职业

能力数值成长还不错,能够学一系列附加异常状态的技能,是战场上辅助攻击的一种手段。同时还有"チョコボの暴走"和"友达の介绍"等强力召唤类技能,可以说在攻击方面是相当灵活的。

■**窃贼（シーフ）**:初始职业

与人类的窃贼职业相似,只是在能力数值成长上微微超出。

■**莫古利骑士(モーグリナイト)**:动物使技能掌握一项

数值成长上偏重物理攻击、防御能力,也可以学到很多实用的攻击技能,比如"アタック"(击中后把对方推开一格)和强劲的"アルテマチャージ"。

■**铳使**:动物使技能掌握一项

使用火枪的职业,攻击范围比弓箭大了许多,通过使用不同魔法子弹的技能,可以对目标附加各种属性和异常状态。不过能力成长就很一般了。

■**カラクリ士**:窃贼技能掌握两项

虽然能力成长的比较高,但是使用的技能是在敌我全部人员中随机选取一个作为目标,感觉是比较搞笑的职业。

■**曲艺士**:窃贼技能掌握两项

能力成长较低,没有什么强力攻击技能,不过可以在攻击的同时附加异常状态,作为战斗的辅助。

■**魔道士**:黑魔道士技能掌握五项

魔法攻防能力成长突出,可以使用很特别的"时魔法",让对方减速或者干脆停止,也属于战斗辅助的职业。

ンモゥ族

■**白魔道士、黑魔道士**:初始职业

特点与人类同名职业类似。

■**魔兽使**:初始职业

能力数值成长一般,技能方面大多是用来操纵动物的,操纵动物故意用特定技能去攻击青魔道士,则可以让青魔道士学会该技能。

■**めたもる士**:魔兽使技能掌握五项

比较特殊的职业,通过捕获的动物的魂来使用技能,变身为该动物进行战斗。

■**魔道士**:黑魔道士技能掌握五项

与モーグリ族的r魔道士类似。

■**贤者（セージ）**:

魔兽使技能掌握两项,白魔道士技能掌握三项

能力数值成长还说的过去,技能方面既有攻击类的,也有回复类的,同时可以附加异常状态。

■**炼金术士**:

白魔道士技能掌握三项,黑魔道士技能掌握五项

魔法攻防成长突出,但是中前期的技能不够强,到后期才能学メテオ、魔法のさUP等实用技。

■**幻术士**:白魔道士技能掌握三项,黑魔道士技能掌握五项

类似人类的幻术士。

ヴィエラ族

■**击剑手（フェンサ）**:初期职业

能力数值成长比较高,拥有丰富的攻击技能。

■**弓箭手（弓使い）**:初始职业

与人类的弓箭手职业类似。

■**白魔道士**:初始职业

与人类的白魔道士职业类似。

■**赤魔道士**:击剑手技能掌握一项

兼顾魔法与剑技的职业,魔法种类丰富,攻击类、回复类、异常状态类的都有。缺点是MP上限的成长比较低。

■**狙击手（スナイパー）**:弓箭手技能掌握两项

和弓箭手的差别不明显,只是攻击技能附加的异常状态不一样。

■**精灵使**:

击剑手技能掌握一项,白魔道士技能掌握一项

能力值成长一般,但拥有多种强力的精灵魔法,可以在击中目标的同时附加异常状态。

■**召唤士**:

白魔道士技能掌握两项,精灵使技能掌握两项

除了魔法攻防以外,其他数值成长都比较低,然而各种范围广、威力大的召唤魔法弥补了这些缺点,绝对是个强大的职业。

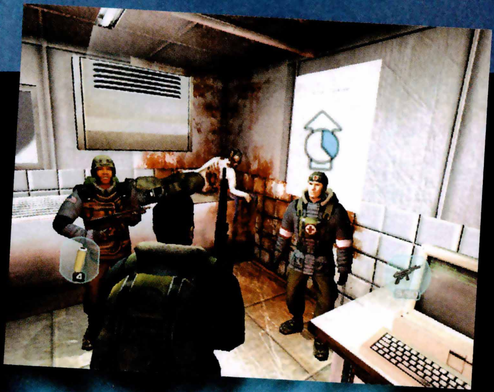
■**刺客（アサシン）**:

狙击手技能掌握一项,精灵使技能掌握两项

能力值成长一般,技能以暗杀类为主,如果命中可以一招制敌。当然,这样一来经验值就赚得少了。







遊星からの物体X episode II

PS2	厂商：KONAMI		发售日：2003.2.27
	类型：AVG	价格：6800日元	其他：——

无处可逃……绝处逢生的可能性是零吗!?

操作系统

左摇杆……移动，按下为蹲伏
右摇杆……按下为主视角
方向键……上、下更换武器，左、右更换道具
L……使用道具
R……射击
A……主视角
B……开启队员选单
X……调查
Y……开启装备／道具选单
BACK……开启文件／钥匙选单
START……开启系统选单

选单

文件／钥匙选单……中间圆圈为在文件选单与钥匙选单间切换
装备／道具选单……中间圆圈为在装备选单与道具选单间切换
队员选单……中间圆圈为设定全部队员跟随或待机，四周圆圈为单一队员选单
单一队员选单……上方圆圈为设定该队员跟随或待机；下方圆圈为取回该队员武器及弹药；左侧圆圈为给予该队员的特殊命令；右侧圆圈为分配予该队员武器及弹药。



明人的心得

（初心者必读，射击游戏高手也不要忽略）

★其一：开始时的难度设定的区别几乎只有武器锁定范围的不同，鉴于本游戏的ＢＴ程度，建议各位选择“ＥＡＳＹ”进行游戏。

★其二：通常视角下的射击武器攻击是可以自动锁定的，但是某些武器的命中率会降低；主视角射击虽不能自动锁定，但只要操纵得当亦可发挥出相当可观的攻击能力，但在主视角射击时不能移动，很易遭到攻击。

★其三：本游戏中的外星人的种类基本可以分为两种，一种是由母体所生产的幼体，一种是与人类结合或受感染的人类所形成的变异体。由于前者体积较小，建议在通常视角下以实体武器攻击；而后者由于实体武器无效（ＢＯＳＳ除外），只有火焰类攻击才能对其造成伤害，但是火焰喷射器的默认攻击方向为斜下，建议与其周旋并待其停止行动或处于攻击后的硬直时间时使用主视角给予攻击。另：地面点燃的火焰同样会烧伤我方，不想自焚的玩家还请多加注意。



★其四：在游戏后期与人类敌人战斗时建议与其拉远距离使用主视角对其头部射击，狙击步枪更可一击爆头。

★其五：手雷在本游戏中是攻击力最高的武器，在游戏后盘取得射雷筒后更是能发挥其高攻击力的优势，但是如果在刚刚投掷的手雷被击中的话会立刻爆炸，如果距离很近的话很有可能对我方来个“无差别攻击”，希望各位小心使用。

★其六：在拯救的队友中有部分人是医护人员，在主角或其他队员受伤时便会主动治疗（非战斗时），约等于无限回复，此时的急救包最好留至紧急时使用。

★其七：本游戏中会有大量地区起火，要灵活地使用灭火器。

★其八：本游戏中将多次通过通风管道移动，平时移动时应多注意周围地形，另：通风管道要蹲着才能进得去。

★其九：本游戏中的ＨＰ通常是不会显示的，只有在受到攻击时会以红色条帮显示在屏幕左下侧，而在户外所显示的蓝色条帮是体温，当此值降至零点时将会逐渐削减ＨＰ，回到建筑物后体温恢复满点。

STAGE 1

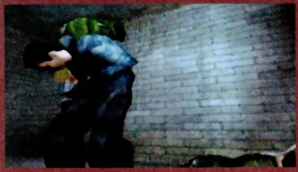
游戏开始后进入面前的房屋，将房内门旁的电路修复（按住Ｘ键，但某些电路需要调查后待队友头上出现扳手图标时调查该队友），打开的门内的电脑会爆炸，可以提前将其射炸。离开通讯室后通过炸开的走廊继续前进，行至尽头后从左侧破墙处外出并沿蓝色信号灯到达塌陷的空场，在坑内的一个废弃房屋内发现录音，其中一个洞中发现破弃的ＵＦＯ并在旁边的桌子上取得钥匙，之后原路返回，进入破墙外的医务室，令队员修复破坏的电路，屋内电力恢复后在房内一角发现变异者的尸体，取得房内道具、文件后调查电脑取得电子锁密码，于密码锁处调查后房门打开，门后墙壁的箱子内有急救包，电路旁的门内是记录点。出门后沿信号灯前进至一座没有屋顶的房子内引发情节，情节后继续按信号灯前往直升飞机处并于箱子内取得两枚Ｃ４炸弹，将其安置在基地房子中的两个电路箱上（红色标记）后，返回取Ｃ４炸弹处的４个红色信号弹中间等待救援。



STAGE 2

开始地点正对着的房屋破洞有漏电，先从右侧的房门进入，修复电路后尽头房门打开，将急救包以及弹药给予Carter后他便会跟随主角一同行动。令其修复屋内破损的电路后利用电脑旁的监视器获取密码（左摇杆转动，右摇杆缩放），打开电子锁后带Cruz一同行动，关闭深处的电闸后原路返回先前漏电的破墙处并进入。通过后沿信号灯前进，在经过的第二个房间中取得火焰喷射器以及弹药，将另一侧房子旁的木箱烧毁后发现破损的电路，修复后进入房内引发情节。情节后取得桌上的钥匙回通信塔处的房子并沿房后的信号灯前进到达一片废墟处，取得试剂后返回Pierce处，情节后消灭变异体出门过关。

STAGE 3



连同Pace一同按照信号灯前进，在一座大房子内遇到Williarns，情节后去调查电脑的时候会有一只变异体闯入，将其干掉后从其撞入的房门离开，之后会再遇到两只同样的变异体，另一间门口有油桶的房子内也有敌人，但只要直接射击屋外的油桶就可以了，全灭此区域的敌人后回去找Williarns，跟着他前往通讯室，调查无线电后有大量敌人涌出，敌人全灭后跟随Williarns移动。

STAGE 4

其中的一个房间内有大量补给，进入另一房间消灭全部敌人、修复电路后会不断有敌人涌入，全灭后出房子并按信号灯前进。

STAGE 5

开始后先进入楼外有楼梯的房子的二层并向屋顶前进，到达屋顶后进入旁边一个较低的屋顶的通风管道，利用武器打开向下的通风口后进入房内，在一个角落的箱子中可以取得钥匙。前往屋顶有天文望远镜的那个房子，行至最内部的一个房间内时会发生爆炸，要及时灭火！之后取得冰箱旁箱子上的钥匙并登上顶层。取得屋内的狙击步枪后外出将房顶的油桶击爆会发现一座通向对面房子的铁架，通过铁架顺墙沿移动，小心不要掉下去……将墙上的通风管道打开后进入。



STAGE 6

本关首先的任务就是将Collins救下，之后将下一层的敌人全部消灭后修理破损的电路就会使楼梯处的一个扶手打开，沿管道上房梁移动至一个破口并进入二层的另一个房间，在里面取得KeyCard后打开一层的房门继续深入。接下来就要遭遇第一场BOSS战了，其实主要的目的还是通过，实在打不过的玩家就趁BOSS停止攻击的时候去修理电路打开门逃命去吧~

STAGE 7

开始后向右侧走廊前进，这里的两个通风口会不断出现敌人，应在第一时间将通风口击毁，之后先由左侧第一个房门进入动力室并将另一扇门后的油桶击爆，从那个房门进入后会发现少量补给品，之后前往制御室将2、3、4号房间的房门打开，调查电脑后取得密码，在走廊另一端的2、3号房间内取得补给后进入正对着制御室的密码门并在该走廊深处接通开启1号房间的开关的电源，之后开启1号房间的房门并继续深入。

STAGE 8

进入后消灭全部敌人，这里补给的急救包是无限的，要好好利用。从未上锁的房门进入，其中一房间中找到Price，令其修复破损的电路后前往制御室开启全部房门，在那些相连的房子中最深处找到Faraday博士，最后带同两人一起原路脱出。

STAGE 9

由于主角身上的装备品全部被搜走了，全都要重新收集……我的10个急救包啊！游戏开始后修复屋内电路，通过监视器观察变异体的行动，当其转过走廊后立刻前往走廊修复左侧门旁的电路并进入房间（记得关门），之后打开防卫机枪的开关（监视器旁的红色按键），利用该房间的监视器观察变异体的行动，当其再次行至走廊另一端尽头时防卫机枪便会开始对其攻击，由于子弹对其无效，是无法将它射杀的……但至少能让那厮移动不能。之后到走廊拐角的箱子上取得弹药并交给Faichek，这样他就会加入了，之后与其一同进入实验室另一侧的房间，修复电路后救出Dixon，他的加入意味着走廊武器库闸门的电路也可以修复了，进入取得武器后关闭防卫机枪并将走廊中那只变异体干掉，不要急于前进，先进入走廊左侧的房间取得补给，之后再前往走廊尽头的房间。干掉变异的Carter后继续深入，将警报激光旁的第1个和第4个开关打开就可以关闭警报激光，进入尽头的房间救出Fisk后将一个小房间的通风口打破进入，出来后从内部打开上锁的房门。令Dixon修复屋内的电路后调查电脑取得打开电梯的密码，电梯就在走廊尽头的那个房间。



STAGE 10

出电梯后有两条通路，先沿左侧通路前进取得补给品（不要忘了拿灭火器）。之后击破右侧走廊的一个通风口进入，出来后房间内会发生连续爆炸，弹药先不要管，逃出去再说……逃到一个满大的房间爆炸就会停止了，从这个房间角落的一个未上锁的房门进入，在走廊尽头的两个房间内恢复动力，其中一个房间的二层有补给品。之后返回大房间打开全部开关，其中一个房间内的两只变异体被烧死后与队友一起从打开的4号房门离开。

STAGE 11

下电梯后修复电力，打开最大的闸门进入，首先在二层的来年各个房间中找到Lavelle和Tempie，楼梯下的房间内是补给品，之后从一层右前方的房门继续深入，螺旋状楼梯的尽头有安置遮蔽感应型炸弹，提前将其击爆。到达大通道后先去右侧修复电路，之后活用狙击步枪与队友配合全灭敌人（变异体还是要用火烧）……敌人全灭后利用一旁的控制监视器的机枪射击堆积在木箱后的油桶，以此炸开前进的通路，在通道的尽头还有相当数量的敌人，战斗的方法基本上没有太大变化。进入仓库后先前往二层修复电路，用手雷炸开一层大门左侧堆积的木箱后发现补给品，之后存下记录就可以进入一层的闸门开始BOSS战了。此次BOSS战有两种方法：一种方法是比较危险的，首先修复右侧的电路，在BOSS左侧墙壁上有个开关，每次开启BOSS身下的铁架就会放出电流，此时BOSS会有短暂的受创硬直，趁此时机给予攻击；另一种方法比较安全，但是相对的也比较浪费弹药，在入口的箱子与BOSS身旁的箱子会有一条很小的间隙，可以利用这个空间利用射雷筒向BOSS投掷手雷……胜利后打开BOSS身后的开关，进入打开的闸门并拉下内部的开关打开电梯，情节后要在限定时间内返回监视器控制台那里进入电梯。



STAGE 12

按照信号灯前进，在大房子内有大量的敌人，并且还有新出现的手持火焰喷射器的敌人……其实那些东西很好收拾的，只要和他们保持一定距离就可以了。在其中一个房间中救下Ｐｏｗｅｌｌ，继续深入会发现向下的楼梯。继续深入会到达一个有记录点的环行房间，击破内部容纳着变异体的容器并将其消灭，在容器所在的小房间内取得钥匙后从环行房间的另一个门进入并取得全部的Ｃ４炸弹，最后原路撤退，途中会看到人类与变异体的大混战，哪位觉得自己的弹药太多的话可以搀和搀和～



STAGE 13

本关开始后直线向前移动，首要目标是使４架飞机瘫痪……将４枚Ｃ４炸弹分别安置在４个格纳库中的飞机的前起落架上后（其中两个机库在房子后面，注意提前干掉守敌，避免他们去关闭格纳库大门）要将４枚Ｃ４全部击爆，但是只要其中一枚爆炸格纳库的大门就会关闭，建议大家选择好最短路线并利用狙击步枪一次成功。成功后进入机场中央的房子，修复电路后进入取得钥匙并消灭全部敌人，当登上空中管制塔时发生情节，情节后进入敌人冲出的通风管道过关。

STAGE 14

通过通风管道后修复小木屋内的电路，冲出变异体的那个房子中有补给品。沿一旁山崖壁上的小道登上搞出并进入通风管道，出来后先追上顶层救下Ｃｏｈｅｎ，被一旁的热力管道喷出的蒸汽烫到是会掉ＨＰ的，尽量避开前进。一直向下深入会有大量敌人以及防卫用机枪，不要急进，步步为营。在底层之后的房间中均有防卫机枪守护，开关在屋内，不过建议还是将它们都干掉……出尽头的房间后过关。

STAGE 15

进入房间引发情节，之后为Ryan使用试剂发现他受到了感染，将其干掉后与Stolls一同前往右侧的房间，另其修复屋内的两个电路后到监视器处引发情节，情节后Stolls会前往大厅，利用监视器查看，待其出现在大厅时立刻将一旁大厅房门的开关打开，从炸开的房门进入，情节后先修复屋内两个电路箱之间的电路，之后利用墙角的控制器控制监视器的机枪将冒着毒气的管道击爆，之后调查一旁电脑。从大厅新打开的闸门进入，到达射击场后修复电路，在二层救下Peltola后利用监视器的机枪将门炸开，进入取得钥匙后补充一下弹药，最后进入射击场左侧的房内展开BOSS战。这次的BOSS战还是没有太大的难度，只要把BOSS下的地面上喷满火，不出５分钟就能把它烧死了，胜利后原路脱出。



STAGE 16

基地内开始发生连续爆炸，什么都不要管，全力脱出……虽然话是这么说，但还是要步步为营，以免被卷入爆炸中，而沿途的人类敌人建议使用霰弹枪攻击，比较方便，而那些变异体就不用理会了，径直冲过去算了……行至走廊顶层后踩着箱子进入通风管道，出到外面后登上电梯过关。



STAGE 17

开始后左侧有狙击步枪子弹可以补给，本关初期的路线很简单，只有一条，但是沿途有很多敌人把守，建议多运用狙击步枪攻击，在沿途左侧山壁上有一个雪洞，可以用来恢复体温以及补给。行至尽头后进入建筑物引发情节，情节后继续追击，里面的地形看似复杂，其实只有一条路可以通过，但是由于通路狭窄导致闪避的地域有限，建议不要与大量敌人死战，尽量将单个敌人引诱出来加以消灭。出外后正对的山崖右侧有一条小路，进入就可以过关了，而出来的门口右侧的高铁架上有若干名狙击手……大家要各自为战！打一枪换一个地方！不要放空枪！开火（本关攻略省略号以后部分节选自经典国产影片《地道战》）！





STAGE 18

终于到了最终决战了，正如大家所预料的，上校变成了超大的变异体（变形金刚～随时变形状～）。开始后要先击爆停机坪上的４个油桶，之后对其本体狂轰就可以了。本次的战斗还是有些难度的，其实BOSS本身并不强，难就难在直升机上的机枪转动有角度限制，不像自己举枪射击一般灵活自如……反正距离开始地点也不很远，挂掉的话就多来几次吧～





闲言碎语

攻略总算是结束了，其实明人原来打算是攻略ＰＳ２版的，但是发售日要等到２７号才可以，偶然间听风林说ＸＢＯＸ上的已发售很久了，遂前往编辑部借机器开始攻略……

总的来说，这部作品还算是比较出色的了，毕竟家用机上出色的第三人称射击游戏不是很多。操纵方面基本没有太大问题，除了战斗时更换武器不很灵便；武器、道具方面的设定基本可以令人满意（不知道为什么最后会多出一个武器栏，是明人没找全？或者厂商是为了美观……）；故事方面也可以说是打出了原作的味道（虽说明人的英语很烂，但编辑们的英语水平还是不错的～）；虽然初次游戏时的难度实在ＢＴ，穿版一次之后再来过时应该就不会感觉太难了；画面方面就美国游戏而言已经十分出色了……不知道ＰＳ２版的画面会相差多少……希望不要太差……

■文/铁杆合作组　星川明人



PS2	厂商：KONAMI		发售日：2003.2.13
	类型：ACT	价格：6800日元	其他：——

操纵系统

左摇杆——移动，停止移动后会自动还原为标准视角
右摇杆——调整视角、更换锁定目标或机体原地转向
□——攻击，近身为格斗攻击，远身为射击攻击
○——捕获（攻击、防御、投掷可）；使用附属兵装
△——机体高度上升
×——机体高度下降
R1——防御
R2——配合左摇杆进行高速移动（攻击可）或进入“バースト”状态（攻击可）
L1——切换附属兵装，按住为打开附属兵装菜单
L2——切换锁定目标，按住为解除锁定。另：本游戏的锁定方式为接近敌人后自动锁定
START——开启菜单

相关系统

■**连续技**：只有近身攻击才有的攻击方式，默认的连续技有三种，最基本的形式是连续［□□□□］，另外两种分别是［□□□×］与［□□□△］，前者在攻击后会将敌人挑至更高的高度，而后者则相反。

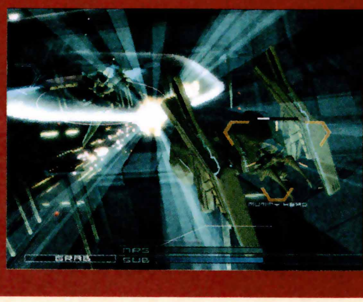
■**喷射攻击**：这是在高速移动中的攻击，同样分为射击攻击与格斗攻击两种，射击攻击是发射大量雷射（追踪可～），攻击时按住□键可以锁定大量的敌人；喷射中的格斗攻击虽无法如普通攻击一般产生连续技，但却可一击将敌人击飞，在与某些比较特殊的敌人战斗时比较有效。

■**バースト攻击**：进入“バースト”状态后展开的攻击，本体攻击中攻击力最高的攻击方式并且不可防御，还是分为射击与格斗，而这两者之中当属“バースト射击”的攻击力、攻击范围出色，按住□键积蓄能量后更是可以达到对大量低HP敌人“通吃”的地步……但是由于积蓄能量时［JEHUTY］处于行动不能的状态，很容易受到攻击；“バースト格斗”的攻击力、攻击范围虽不及前者出色，但其拥有着相对出色的攻击速度，如果配合在普通格斗攻击的最后使用会产生不俗的效果。

■**捕获**：在《ANUBIS》中捕获东西后均可以按□键来使用捕获物攻击、按○键投掷或按R1键防御，而可以捕获的东西有三种：一、地形道具；二、敌人；三、友军……(-_-b)

■**雷达**：本部游戏的雷达比较各色…在接近敌人后［JEHUTY］的周身会出现一个圆圈，英文的方向就是敌人所在的方向，距离敌人越近，圆圈便会越小。而红色扇形便是敌人所攻击的方向。

■**钥匙**：在本游戏中会有很多区域无法强行前进，需要击坠持有钥匙的机体才能继续前进，此类机体在被锁定后下方会出现“KEY”字样。



流程攻略

降下后向指示方向前进，指示方向的尖头就是采矿机前那一串透明的方块，今后要记得熟加利用，采矿机的速度实在是慢到了极点，建议飞起后（×键）喷射前进……不过也没快多少……到达尽头后发生剧情，终于发现了［JEHUTY］～

MISSON 全灭敌人

消灭最先出现的两部无人机后会进入［VR TRAINING］，大家可以在这里熟悉一下操作。

MISSON 消灭敌人并救援リック

按照指示方向前进，沿途会有多次战斗，到达尽头后要利用"バースト射击"将山谷的裂缝处炸开才能进入。

MISSON 击退敌OF［アージェイト］

游戏中的第一场BOSS战，而这部OF的机师便是金·玛丽娜丽丝，本座的女一号（ADA是战斗电脑，所以不能算数）。当其放出浮游兵器时要尽快使用喷射射击将他们击落，如果防御的话很容易受到アージェイト的“バースト技”的攻击。

MISSON 排除敌人，突入バフラム的战舰内部

一直向内部深入，在战舰内的第二次战斗的房间内有一个圆球，它会不断制造出敌人，要尽快将其消灭。

MISSON 击退敌OF［ネフティス］

这个敌人拥有着很强的歪曲防壁，任何的攻击都是无效的，惟一的方法就是利用周遭的钢筋对其攻击，胜利后继续前进。

MISSON 击退敌OF［ANUBIS］

对［ＡＮＵＢＩＳ］的第一次战斗，胡乱招呼两下就行了，反正是情节战斗（风林：技术不行你就直说呗……）。

MISSON ダイモステーション脱出

出门后沿长廊前进会发生剧情,之后任务变更。

MISSON 搜寻テイバー机并将之送至港口

开启菜单看地图会发现两个闪烁的白色十字标记，其中一个就是ティバー所隐藏的仓库，橙色的是港口。前往仓库会发现很多货箱，射击一个货箱，如果是ティバー所隐藏的便会发生情节，如果不是的话本仓库内的货箱将都被转移至其他房间内，幸好ティバー会不断发出提示。找到后抓起他（就是捕获）向港口前进，注意不要让他的机体被击坠……小岛这厮！为什么战斗的时候还能锁定自己人！？

MISSON 击退敌机

到达火星后的ＢＯＳＳ战，对手是驾驶可变式ＯＦ的雷欧。他的机体在ＭＡ形态（高达！？）时速度很快，建议在其变形后集中攻击。

MISSON 进入溪谷内的通路

补充ＨＰ后会出现敌人，将敌人消灭后进入。

MISSON 破坏通路内的两个保护锁

每个保护锁被破坏后都会出现一个小队的敌人,这些敌人会联合起来进行很烦人的连续攻击,对付他们的最好方法就是先将指挥机击坠,就是锁定后机体下标有“COMMODORE”字样的机体。

MISSON 击退敌OF［ネフテイス］

ＢＯＳＳ战，同上次与她的战斗一样要利用地形道具进行攻击,另外利用铁板防御她的冲撞也可以令其削减ＨＰ。当她的ＨＰ降至５０％后进入战斗的后盘，这次要在战斗区域边缘等待，待其冲过来的时候利用喷射移动闪避开，她就会撞在磁场上处于麻痹状态，趁此时展开最强力的攻击。

MISSON 全灭バフラム的无人机［蜘蛛］

如果想获得较高评价的话就尽量使用格斗攻击吧，免得破坏周遭的建筑物……另外就是要小心不要打到友军，小岛这厮……

MISSON 在限定时间内破坏列车

进入通道后发生剧情。一共要破坏的列车有５节（含车头），而每次破坏一节列车都会出现敌人（不含车头）。

MISSON 击退敌OF［ネフテイス］

还是与以往相同，不过这次的道具是敌人的杂兵，一层用完后利用天花板或地板的破洞换一层接着找，另外需要注意的就是敌人的杂兵也能抓住［ＪＥＨＵＴＹ］。

MISSON 消去侵入アージエイト系统的AI

这次的战斗比较麻烦,在屏幕最上方有两行ＨＰ,上行是金的,下行是ＡＩ的,如果［アージェイト］被击坠的话就会GAME OVER了。如果想要消去ＡＩ必须要将她抓住,方法其实很简单：先躲避她的射击攻击,待其发动格斗攻击的一瞬间与其对剑，如此反复几次之后［アージェイト］便会出现破绽，趁此时将其捕获就可以消去ＡＩ了，不过仅仅一次是无法完全消去的,还是要多来几次。

MISSON 将アージエイト运至设施最上层

带着［アージェイト］向上层飞去，飞不动的时候就要把［アージェイト］放到平台上去收拾有钥匙的机体。

MISSON 按照金的指示前进

在沿途金会不断作出指示，听不懂日语的玩家



可以参照屏幕下方的字幕。在野外的几场战斗尽量以射击为主，免得四处乱跑踩到地雷。

MISSON 排除敌机并找通往最下层的电梯

作战区域内的电梯很多，逐个去找吧……

MISSON 排除敌机并进入要塞的最下层

没什么难度的关卡，但是要小心那些夹来夹去的柱子。

MISSON 击退敌OF［インヘルト］

前半盘的ＢＯＳＳ战还算简单，只要注意不被柱子夹到就没什么难度了,麻烦的是后半盘，能见度几乎为零，全凭ＡＤＡ的声音辨别，听不懂日语的各位只好再看字幕了……幸好明人懂日语，而且反应也蛮快的～

MISSON 击退敌OF［ANUBIS］

再次与［ＡＮＵＢＩＳ］的战斗，难度不是很大，当其ＨＰ下降到５０％后过关。

MISSON 全灭バフラム舰队

虽然会不断有杂兵出现,但真正需要小心的战舰的对空炮火。战舰的动力核心就位于主炮的后面,只有附属兵装［Ｖ·ＣＡＮＮＯＮ］才有效,切记使用时要落在战舰甲板上,否则是无法使用的。

MISSON 击退敌OF［ザカート］

还是分为前后盘的ＢＯＳＳ战,前半盘时ＢＯＳＳ会展开歪曲防壁,将防壁上的能量板全部取下后防壁便会消失，而ＢＯＳＳ的攻击也需要利用能量板去防御；后半盘就比较简单了，只要待其停止移动时对其头部猛攻就能很轻松地解决它了。

MISSON 引导LEV部队到达クレバス

这一战实在是本部游戏中最痛快、过瘾的一战,雷达上［ＪＥＨＵＴＹ］为蓝色，雷欧的ＯＦ为水色，友军的ＬＥＶ部队为绿色，敌人为红色，



闪烁的白色方框是求救友军的位置。由于本关的敌人实在是多得要命，建议各位多运用附属兵装游走作战吧。

MISSON 排除敌人并向最下部前进

沿途会不断出现敌人，不过就现在的［ＪＥＨＵＴＹ］而言应该也不算什么了。

MISSON 破坏［ソニックジエネ雷达］以确保通向［アーマーン］的通路

进入通道后要利用墙壁的铁板防御高能量波体攻击并且逐渐接近,到能够锁定的距离后将其破坏。

MISSON 排除敌人并向最下部前进

又一次与［ANUBIS］的战斗,但由于是赝品,能力亦差了不少,当其ＨＰ削减至５０％后过关。

MISSON 击退敌OF［ANUBIS］

最混账的一场战斗，小岛这厮只留下了通常格斗攻击、喷射格斗攻击和空间歪曲移动给玩家用,面对着强得一塌糊涂的［ＡＮＵＢＩＳ］实在是哭笑不得啊……考验各位驾驶技术的时候到了。

MISSON 接近敌OF［ANUBIS］

走过去，跑过去，飞过去，打着滚儿过去……怎么过去都行，只要过去就对了……

MISSON 进入裂缝

走进去，跑进去，飞进去，打着……（以下略去若干字）

MISSON 击退敌OF［ANUBIS］

游戏的最终战了,相信已经挺到这里的各位已不会把现在的ANUBIS放在眼里了……



■文/铁杆组 星川明人



武装生存者4
生化危机

PS2	厂商：CAPCOM		发售日：2003.2.13
	类型：SHT	价格：6800日元	其他：——

（注一：本攻略所记部分全部为主线流程，武器以及其他道具的入手还请各位看官自己寻找～ 注二：关于BOSS战的建议方法、其他系统以及通关后的奖励等将置于本攻略最后部分）

流程攻略

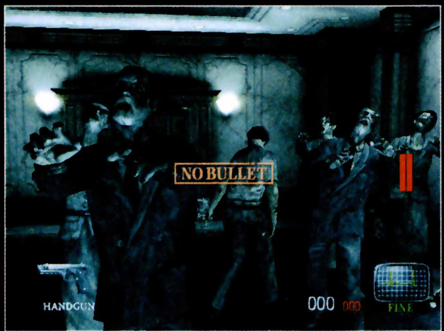
1.前往［GUFST ROOM］
2.［101室］取得［一等客室の键］
3.［VIP ROOM］取得［客室カード］
4.沿［SMRAL STAIRGASE HALL 2F］前往一层
5.在［SMRAL STAIRGASE HALL 1F］房门开关处使用［客室カード］
6.二层［LOUNGE］为记录点
7.［203］房间取得［IDカード］
8.回一层房门开关处使用［IDカード］
9.在［POOL DECK］取得［整备士の键］
10.在［STAIRS HALL 1F］西北走廊使用［整备士の键］
11.在［STORE HOUSE］内取得［活门转盘］
12.回［POOL DECK］使用［活门转盘］
13.消灭两只［猎杀者］
14.下梯子后的两条前进路线都是相通的，到达环状大厅后取得地图
15.在［PRESENTATION］内取得［撬杠］后离开引发剧情
★16.BOSS战（MORPHEUS第一形态）
17.在CARGO ROOM内使用撬杠打开地上的扁箱子，其中的一个箱子中有［船员カード］

操作系统

左摇杆	角色移动，两次“下”为紧急转身
右摇杆	准星移动
○	谨慎移动（标准）
L1	谨慎移动（标准）、紧急闪避
L2	谨慎移动（平行）、紧急闪避
R1	射击
R2	RELOAD
SELECT	地图
START	道具选单

●由于明人没有光枪，所以只写了手柄的操纵方法，还请诸位多多原谅……（叩首）

18.回SPIRAL STAIRCASE HALL B1F使用［船员カード］打开电子锁
19.情节后前往［ENGINE ROOM B2F］打开电源
20.回［ENGINE ROOM B1F］调查电子门制御系统
21.在［MONITOR ROOM］内取得［娱乐室の键］
22.在［PRESENTATION ROOM］打开通向楼上楼梯的开关
23.沿［STAIRS ROOM 1F］上楼
24.在［CAPTAIN ROOM］内取［航海日志］引发剧情
25.沿通向三层的［STAIRS ROOM 2F］上楼
26.情节后前往［HELIPORT］
★27.BOSS战（TYRANT 091）
28.情节后前往［LIFT］乘坐电梯
29.调查无线电
30.在［PASSAGE］左侧走廊门外尸体处取得［区画管理の键］
31.进入［CONTROL ROOM］打开电子锁
32.前往［LIFT］乘坐电梯
33.情节后前往［LIFT］乘坐电梯到B4F
34.乘坐B4F南侧电梯
35.取得［エレベーター启动カード］后返回B4F
36.乘坐B4F北侧电梯
37.前往B5F［ELEVATOR ROOM］使用［エレベーター启动カード］
★38.BOSS战（PLUTO）
39.情节后从长走廊中间的门旁打开的洗衣通道进入
40.进入电源管理室打开电源后返回走廊乘坐电梯
41.情节后进入［STORE ROOM］取得［ポット发着场カード］
42.乘大电梯前往3F
43.在［POD LANDING PLACE］取得［录音机］
44.前往2F［2D－01］房间调查电脑并录音





45.前往1F［CLEAN　ROOM］外使用录音机

46.前往［PLANT］

★47.BOSS战（QUEEN）

48.在［LABORATORY］内取得［荷电粒子枪］以及［バックヤードの键］

49.乘坐本层西北侧电梯

50.在尽头的房间内调查椅子

51.下电梯后是最后的补给点

★52.BOSS战（MORPHEUS第一形态）

53.按照指示前进以及BOSS战（MORPHEUS第二形态）

其他系统

■关于谨慎移动：

表面上看来是没什么必要的系统，实际上却是十分重要的，因为在射击模式下能够使角色移动的只有这个系统，不但可以在战斗中使玩家不断调整有利位置，而且在对［PLUTO］的战斗中是必不可少的。

■关于紧急闪避：

本游戏中紧急闪避的方法是在敌人攻击的一瞬间按L１或L２键，诸位玩家一定要做到能够熟练运用这个系统，否则BOSS战时可真是欲哭而无泪了……

■关于会心一击：

在战斗的时候如果对敌人的要害部位（如头部）进行射击，会有一定几率产生会心一击，不但这一击的攻击力升高，而且会心一击的次数会在穿版后转成分数进行计算。

对［PLUTO］

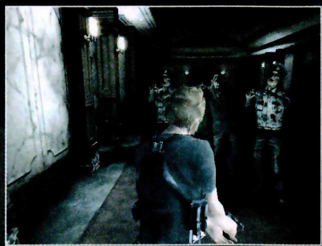
本作中最烦人的战斗就是这次了，虽然［PLUTO］体形肥大，但是速度却快的出奇，幸好它的眼球在进行实验时被摘除了，取而代之的是发达至极的听力，一旦它发现任何声音就会立即展开攻击。对付它最好的方法就是使用装有消声器的手枪对其外露的大脑进行射击，而在移动时也要使用谨慎移动。当其受到一定程度的攻击后大脑便会掉出来挂在头上，此时对准它的大脑射击便可将其解决。

对［QUEEN］

［QUEEN］本体虽然没有攻击力，但是它会不断生产大量的［HALBERT］进行攻击，建议各位还是速战速决，明人个人认为，众多武器中［霰弹枪］的效果是最好的。

第二次对［MORPHEUS］第一形态

由于［MORPHEUS］可以防御全部的物理武器攻击，能够伤到他（她？它？）的只有［荷电粒子枪］了。MORPHEUS的攻击方式与第一次时没有太大变化，新的放电的攻击方式简直就是鸡肋，惟一比较麻烦的也就是他很能闪了……不过只要等他出招攻击的时候再射他就可以了……说了半天还是没什么难度……



对［MORPHEUS］第二形态

与《生化危机２》中［G病毒］的最终形态很相似，也和《生化危机３》中最后异变的那只［复仇者－T］很相似……总之是个很大坨的BOSS。这个BOSS要打两次，第一次使其受伤到一定程度后，风铃打开了电子锁，之后继续移动；第二次才要完全将其击倒。而对付他的方法只有一个，就是射击他那在身体中钻来钻去的脑袋，建议使用［麦林］攻击，没有射程限制、攻击力高、连射效果也不错……玩《打地鼠》高杆的玩家有福了……

对BOSS战术讲解

第一次对［MORPHEUS］第一形态：

什么都不要管、什么都不要问，逃走就是了……

对［TYRANT　091］：

这个BOSS的攻击力一般，速度也很慢，但是本次战斗是有时间限制的，建议大家与它周旋的时候在停机坪上跑对角线，进行攻击。当其受到一定程度的攻击后会蹲伏在地上，此时便对准它的弱点——背部外露的心脏猛攻。



二周目的变化

一、启动风铃模式。可以选择风铃进行游戏，在交换角色进行游戏时，将与一周目时相反，而且过场CG、演算没有变化。

二、初期装备增加以及无限弹药（需要达到特殊条件）。

三、LOGO墙纸变化。



★等级判定：

39分以下：C级
40分以上：B级
60分以上：A级
90分以上：S级

——部分分数计算——

★完成时间：

300分钟内：5分
250分钟内：10分
180分钟内：15分
150分钟内：20分
135分钟内：25分
120分钟内：30分

★记录次数：

5－8次：5分
1－4次：10分
未记录：15分

★急救喷雾使用次数：

3－4次：5分
1－2次：10分
未使用：15分

★特别奖算：

■60分钟内穿版、未记录：30分

■杀敌数在100只以上、会心一击几率在70%以上：40分

■杀敌数在30只以内、不使用急救喷雾并且未记录：50分



■文/铁杆合作组：星川明人









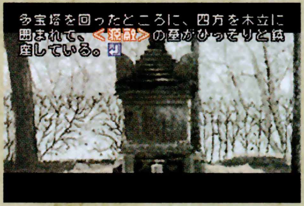
■攻略写作/SONIC

GBA	厂商：ATHENA		发售日：2002.11.29
	类型：AVG	价格：4800日元	其他：——

互动音响小说　弟切草姊妹篇剧情攻略

（接上期）

志乃又让我们看了好几遍录像，暗示我们画面中有着不可思议的现象。果然，我们惊奇地发现，在罗生讲话时，他身后的镇魂图上的条小姐睁开了双眼，然后马上又闭上了。这样诡异的现象绝非经过加工处理。志乃接着说出了三个恶人的背景，不出所料，三个恶人就是我们在列车上提到的各自的祖先。而且各自男朋友虐待时都会眼珠发黄，发疯似地念叨"荆棘门"，然后对我们施暴，方式和三个恶人虐待条小姐的一样，今天所发生的一切都是因缘在操纵。志乃接着讲道，一年前的无头男尸案件真正的案发地点不是在长野，而是鬼谷寺向西500米的"宴之松原"，那里开满了血红的彼岸花。啊，那个地方不就是记载源融显灵的地方么！



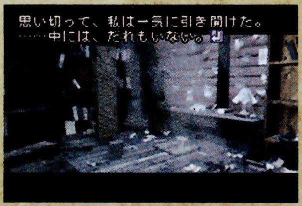
志乃的话语并没有中断。条小姐的墓里传来了婴儿的哭声，人们打开棺材发现一个全身鲜血的婴儿尸体伏在条小姐尸体的旁边。可是当人们再来检查时婴儿的尸体已经不见了踪影。大家不禁倒吸了一口凉气，所有人都有过堕胎的经历，而且都是出于对男友的怨恨。可是拥护无神论的我坚决不相信这是因缘所致，于是我们在志乃出房间后又看了一遍录像。我们发现罗生的样子很像那个疯狂的司机。从这点来看，或许这段录像是编造的内容。

休憩

吃完饭后，志乃提议我们可以去本寺有名的"鬼汤"露天风吕。菜摘头感觉有点痛，想自己留在房间。融把自己的手机寄存在菜摘那里，我自己带着手机，就一起出去了。鬼汤风吕有股醉人的力量，我们在浴池里发生了很暧昧的行为……似乎这里被投下了催眠剂一样，我们最后都沉睡在浴池里。



不知过了多久，我们醒了过来。更衣室传来了手机的声音。我们拖动着沉重的身躯走进更衣室，但是手机却停止了铃声。我们在焦虑中等待了一会，手机终于又响了，是柚木警官打来的。原来警方已经出动了3架直升飞机搜索山里，在电话里柚木告诉了我犯人是谁。当我听到这个消息时备受打击，我没有告诉融柚木到底说了什么。菜摘担心我们出了什么事情来到了更衣室。二人追问我柚木到底说了些什么。我很伤心，没有立刻告诉她们，而是答应她们回到寝室再说出来。在回寝室的途中，我看到了舞妓，但是她长得和我一模一样。而融和菜摘看到的却是条小姐。



回到寝室，融的书包被打开，7张照片像扑克牌似的罗列出来。这7张照片都是没有照头部的情侣。我们都惊觉，如此怪异地拍摄方法只有一个人，那就是纪氏亨。所以得出来的答案就是我们的男朋友其实就是一个人——纪氏亨！从小崇拜源融的纪氏亨靠自己的魅力来欺骗女性，一个人扮演着多个角色。他接近我们的方法也是投其所好。之所以肯定他的真名是纪氏亨，而不是旗矢或者岸川，是因为我们家和他们家世交，我和他青梅竹马。而且纪氏亨是原总理大臣的独生子。7张照片上的情侣都是我们3人和他的照片，但是正中央的照片确实他和舞妓的照片。难道舞妓也是纪氏亨的情人之一？



我谈起了刚才打电话的事情，菜摘说刚才条小姐的灵魂曾给融和菜摘的手机打过，而铃音的类型属于最好朋友群组。那么只有一个可能性便是打手机的人是我！可是这根本不可能，我和融当时已经昏睡在浴池里，我们是不可能去更衣室取手机的。当时能够打这个电话的人只有志乃老板娘是最有可能的。但是二人已经开始怀疑我，并追问刚才柚木警官的电话内容。我用电话录音放出刚才重要的几句话："犯人就是我们3个人其中的一个，她要杀死我们其中一个人"。由于录音时间有限，我只好用自己的话把后面的内容重复一遍。据柚木讲，警方已经抓住了那个打扮成舞妓模样并跟踪我们的人。她的真名叫做青沼条，20岁，家住名古屋，也曾经是纪氏亨的恋人之一。但是她并不是犯人，因为在纪氏亨被杀的那天，青沼条在名古屋医院住院，原因是发生了交通事故。她跟踪我们的理由是要告诉我们一些事实。我们对柚木的话也已经将信将疑了，很可能警方早就知道这件事情，并向我们隐瞒了很多事情。

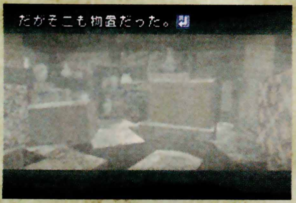
猜疑

现在大家互相怀疑，我们好不容易建立起来的友情眼看就要分崩离析。为了澄清自己是清白的，我们都说出了京都之旅的目的。菜摘是在自己常去的图书馆的桌上看到了一盆彼岸花，旁边是一张破旧的地图上面有着鬼谷寺的位置，她选择列车的号码全靠自己的幸运数字；融是因为收到了那7张照片，车票和旅馆房间票，是父亲给的；我是因为那张匿名信；推测好久，每个人似乎没有可疑的行迹。

正推测间，房间里的灯光全灭了，舞妓的身影出现在走廊。我们再也不能坐以待毙，于是主动追了出去。虽然没有追到，但是我们都做好了逃生的准备。到了玄关，发现那座巨大的鬼形雕像已经不见了。刚要穿鞋，外边传来了苍老行者的歌声。我们顺声摸去，找到了一间破屋子，没有人。在第二间屋子里，我们看见墙上贴满了尸体的照片。照片大体分成3组，第一组是50年前的罗刹事件，罗刹的妻子长得很像那位在京都列车站的拄拐棍的老婆婆。第二组是10年前的罗生事件。第三组是一年前的纪氏亨事件。我们在抽屉里找到了一个相册式笔记本。里面的大部分页已经被撕掉，只留下4张照片，分别是我和同学谈笑的照片，融牵狗散步的照片，菜摘购物的照片，一个女学生在打网球的照片。最后一张照片尤使我们吃惊，因为标注上写着"青沼条，20岁，去年11月29日被杀"。这个消息和柚木警官的信息是冲突的，肯定有个人在捏造。正当我们推敲此事时，录像里的罗生和尚出现了！莫非死人真的复活了，我们吓得跑回了寝室。



事情已经到了不可收拾的地步，我如果不说出一直隐藏在心中的秘密，恐怕真相还未大白我们就命丧黄泉了。我道出了那个心中的秘密，在去年的



今天，11月30日晚11点04分，我亲眼看到了犯人扮成舞妓的样子杀了纪氏亨。去年11月30日，我朋友的婚礼在京都举行，我来到了京都。由于举办婚礼的地方较远，我租借了一辆车。从婚礼回来时，我看到亨开了一辆车，旁边载着舞妓。我开车跟踪，走了40分钟的山路，来到了一个开满彼岸花的地方。亨在这里被舞妓杀死了，亨的首级和一根手指被砍了下来。但是融指出了我的破绽，那就是为什么在雷雨的天气里我能看见得如此清楚，既然连一根指头都能够看得那么分明的话，那么凶手的脸也应该记下了。如果凶手不是融和菜摘，那么只有我——六条才是真正的凶手，只有凶手才能记得如此清晰！



融和菜摘在指摘完我后说出了他们当天的行踪，他们其实都在京都，而且都在同一家旅馆。警察很有可能根据这一点推断是我们三人共同谋杀了纪氏亨，所以柚木最开始的出场并不是偶然，也许从一开始就是警察故意安排好的。

相册里又掉出了张照片，是纪氏亨和志乃在一起的。看样子好像纪氏亨是这里的常客似的。与其互相猜疑，还不如找志乃问个清楚，因为现在最有嫌疑的外人就是志乃了。当我们出去找志乃时，却发现整个寝宫荒芜废旧，原来的一切装设全都不见了。那么我们刚才看到的一切难道都是幻觉吗？莫非我们走到了幽灵寝宫？

逃跑

此时志乃已经不见了踪影，我们在走廊的附近找到了四间密室。在头三间里我们都看见了另外的我，穿着舞妓的衣服，脸上涂着厚厚的白粉。在最后一间密室里，墙上全是我的照片。从中学二年级到现在的我的各种生活照。剩下的照片是我小时候的，但是背景都在鬼谷寺。此时的我已经混乱了，因为我根本没有来过这里。可是照片根本不像是合成的假照片。于是我又讲出了一个自己从小就不敢去承认的事实：自己有双重人格。因为自初中二年级开始，同学就总是告诉我一些我全然没有印象的事。难道真的是字典里记载的“离魂”现象？



我的脑中又响起了那个女人的声音，“凶手就是你，是你自己消去了自己的记忆”。噩梦再次浮现，雷雨中舞妓拼命地奔跑着，那个舞妓的面容就是我！我大叫自己就是凶手，还是融冷静，告诉我凶手是不可能看见自己在杀人的，肯定有人在操纵我的意志。当务之急是先找到志乃问个清楚。

走廊又发生了剧烈的颤动，舞妓在摇摆中从我们身后挥刀砍下，还好我们躲得及时，闪过了这一刀。我们追着她到了拐角处，可是她再次神秘地消失了。拐角的房间里传来了志乃的悲鸣，我们破门而入，看见志乃倒在了血泊之中。她在临死前告诉我们罗戒马上就要来追杀我们，要我们从西门逃走，那里的地藏佛像上放着什么东西。说完这些志乃停止了呼吸。

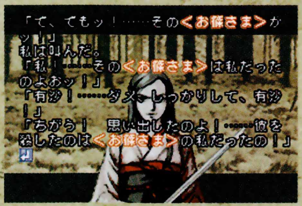


我们从西门逃出，经过了一片树林后来到了一块平坦的地方。此时雷声大作，闪电照亮了这片平原。到处开满了血红的彼岸花，没错，我们到了这块宿命之地—宴之松原。花丛中冒出了那把村正妖刀，脑海中再次响起了蛊惑的声音，要我杀死面前的融和菜摘。在顽强的意志下，我终于摆脱了这个女人的意念控制，扔下了妖刀。

真相

雷雨停了。我们看清在花丛的对面有个地藏佛像，我们走到那里，看见佛像的脚下有志乃写的两封信，一封是给我的，一封是给罗戒的。我拆开了给我的那封信，终于明白了罗戒的真实身份。

鬼谷寺的鬼汤温泉自古就有着神奇的力量，凡是在里面洗浴过的女子均能生下双胞胎或是三胞胎。不幸的是，志乃和罗生经过医院的诊定，两个人都没有生育能力。座落在深山野林中的鬼谷寺只有名人才能光顾，寂寞的夫妇渴望有一个孩子，哪怕是个养子也好，20年前的一天，一对常客夫妇来到了寺中，妻子已经有了身孕，可巧的是，常客的妻子偏在这时要生。附近没有医院，开车送也来不及的情况下，志乃只能暂时充当接生婆。由于是难产，年轻的妻子疼得昏了过去。婴儿终于生了下来，而且在多年浸泡鬼汤的作用下，妻子生的是双胞胎。志乃求子心切，把双胞胎的姐姐偷偷抱走，并向常客夫妇隐瞒了事实。双胞胎的姐姐就是罗戒，妹妹就是我——六条有沙。本来罗戒是个好女孩，可是当她十三、四岁的时候不知从哪里听来了自己还有个妹妹的消息，于是自己只身去了东京。从小生长在寺里的罗戒对妹妹幸福的东京生活充满了嫉妒和怨恨。她发誓要向自己的亲妹妹报仇。两年前，她又开始了争夺纪氏亨的计划。当我们今天来到寺里的时候，志乃才知道了这一切真的是罗戒所为。





我刚要拆开给罗戒的信时，罗戒本人出现在身后，她告诉了我复仇的过程。罗戒本来是很喜欢这片净土的，而且决定继承父母之钵，掌管鬼谷寺。可是某一天，她偷看了志乃的日记，心里开始极度崩溃，她还发现了鬼谷寺鬼汤的另外的秘密，就是能够潜入别人的意识。她凭借这个方法知道了我的住处，在东京拍下了我每个时期的照片。她还冒名顶替做一些坏事，破坏我和好友的人际关系。本以为报仇得逞的她没想到我又开始了浪漫的爱情之旅，于是抢夺纪氏亨的复仇计划开始鼓动。她闯入了纪氏亨的脑中，控制亨的行为让他发疯，作出变态的暴行。



她摘下面具，准备向我动手。我并没有畏惧她手上的妖刀，而是勇敢迎了上去。“姐姐……。”虽然我知道自己的生活就是被面前的人破坏的，但是我还是感到彼此的身体内流着同样的血液。她颤抖地摘下了面具，最终没有向我下手。或许是亲情最终战胜了怨恨。我把志乃的信交给了罗戒。

“我最爱的女儿，请原谅妈妈……。”信函里夹着一张我们俩的双胞胎照片。我和姐姐都流下了晶莹的热泪。罗戒反身走向鬼谷寺，没有留下任何话语。

柚木警官开着警车赶到了这里，并告诉我们罗生还有个弟弟叫做罗劫。莫非就是我们看到的那个跟罗生长得一模一样的和尚。可是罗戒和罗劫的发音一样，那么志乃告诉我们的追杀者不是罗戒，而是罗劫？思虑中，巨大的火柱从鬼谷寺窜起。啊，姐姐！我明白了姐姐最后选择的道路……

笔者心得

作为一款电子小说游戏，没有出色的剧情是吸引不了玩家的。而“彼岸花”恰恰做到了这一点，“弟切草”的姊妹篇名副其实。整个故事背景设定得很严谨，宿命论、神学、灵异现象等富于日本特征的思想在本作展现得一览无遗。鲜红色的背景贴图使人一直感觉好像在血泊中一样。音乐的运用也很独到，整个游戏并非全程紧张，恐怖的剧情结合在寺庙游中。相信读过日本小说的同志们都知道，探求人类心理，从细微点切入故事是日本写作家一贯的拿手好戏。本作用了大量心理活动的描写使玩家深入其中。但是很遗憾，由于篇幅所限，不可能一一写出，否则没个10万字撑不下来。

可能玩家在看完这篇小说攻略后还是会对很多谜团不清楚。确实，这个结局不能解释游戏里出现的所有谜团。本作通过玩家的言行来决定什么结局，所以每种结局只能解释几个谜题。其他需要再打穿几遍才能全部解释清楚。本人的穿版完成度只有17%，所以全打完估计还要花费很多时间。本作的设计上不够体贴，玩家看过的剧情不能跳过，本人的手指都快按掉了！对自己手指功力有信心的玩家不妨试一试。

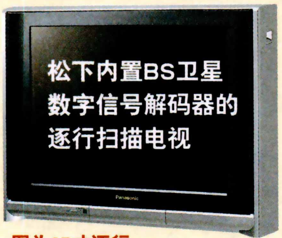
科普之声

天语：给工作用电脑升至512兆DDR，装XP PRO爽死。系统顺畅无比，上网速度快20%。

来看看够档次的小型影音系统



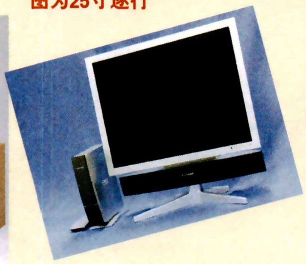
←这是山叶牌5.1小型系统，似乎是有源式的，含一低音炮。这套系统做工精细，颜色大方。而音响效果方面，YAMAHA数十年的经验是其有力保证。当今时代，玩游戏机或看DVD大片，使用5.1系统能获得最佳临场。



图为25寸逐行



↑喇叭的音色一定要纯，摆放则十分随意。



↑您瞧，东芝的这台液晶电视，底下挂着一只音箱。它旁边的立置物是输出入控制台。

GBA观看动画的专用系统





电子书、电子漫画
图片、音乐……

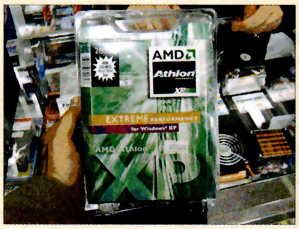


↑请大家注意，用GBA看动画片已经在日本实现！专用格式的动画短片、专用的存储卡、专门的烧录过程（去店铺烧）……虽然不是很方便，但却极大地扩展了GBA的功能。



↑外层卡是配合GBA插槽的，内层是闪存，约32MB。外层约3000日元，闪存约2000日元。烧游戏时单算，最终目标是让大家从网上下载而不是去店头的机器上烧录。

顶级器材综合介绍篇



电脑处理器终归要AMD，阿斯龙2800+日本上市。

金属质感，彩虹相机



三洋超级产品



→有效像素320万，开机有音乐，功能强。



DENON + HITACHI

↑日本天龙家庭影院官方广告宣传图片，选择日立W42-PDH3000型业界最强PDP。

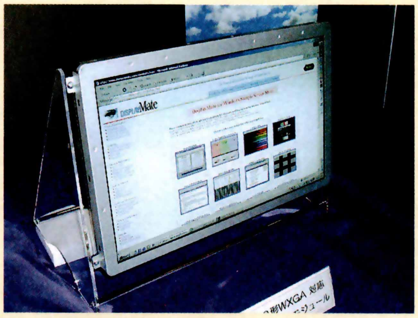
三洋首款SD卡机器，性能究极



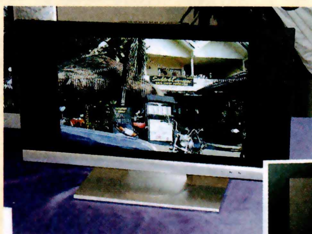
专拍640×480可变焦30帧动画

↑此款超小型相机，屏1.6寸，像素可至600万。动画质素VGA/30帧。

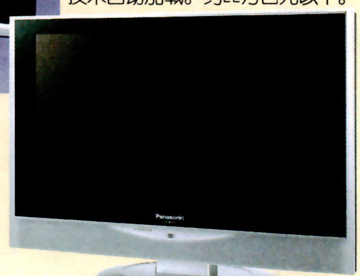
16ms的液晶惨遭淘汰



←由于日立制作所正式参入到液晶电视领域，因此为业界带来一股新风。左图为日立的PC用液晶屏，性能拔群，震动了整个业界——平均约10毫秒的响应时间。现在日立将液晶彩显的技术应用到液晶电视中来，必将挑战成功。



←这就是日立20寸的小宽屏液晶电视，16毫秒以下级，分辨率1280×768，对比度亮度皆高。接分量和D端子信号时，其“768逐行”技术自动加载。约22万日元以下。





→松下22寸，业界最黑的液晶。其实显示技术关键还是要看对比度、亮度，而这两方面松下公司似乎很有一套。26万日元。

法宝1：新型USB接口PS2>PC手柄转接器



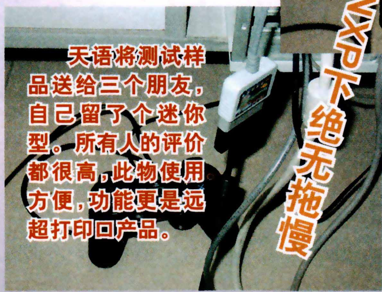


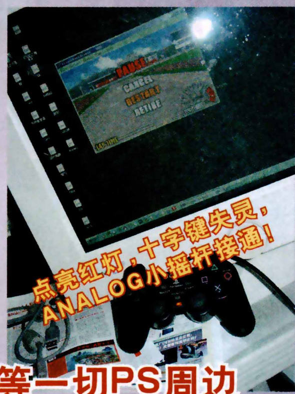
←在国外取得良好销售业绩的通用USB转接器，国内还比较少见。

用PS2手柄玩模拟器和电脑游戏！

这种产品是中国自行设计制造的，采用USB接口，即插即用，一般情况下毋须安装驱动程序。该制品除提供基本转接功能外，尚有更为强大的“编程功能”，可适应多种类型的电脑游戏。天语收到的最新产品是XG MACRO五代（右图和下图是五代的迷你型。左图是四代和五代的普通版），不同版本的功能略有差异（如对震动的支持）。







可接舞毯等一切PS周边

注意：天语用各种版本的模拟器比如GBA和卡氏街机的，都是直接在模拟器里设定手柄按键，进而顺利游戏，全无问题。就算是玩BUG爆多、补丁无效、口碑恶劣、不负责任的“仙剑2”，也能勉强进行（时灵时不灵），但这种纯电脑游戏最好能用本制品自带的光盘，安装驱动进行手柄键位编程，只因光盘说明部分不详，天语没有试成功，有些遗憾。

法宝2：ASCII制造的专业PS大摇杆，可配合USB转接器在PC上使用



↑这是卡普空指定的摇杆，ASCII制造，使用起来非常安心，用料精。



↑ASCII的巨大LOGO配合浅蓝基调。天语提醒，此摇杆属于上期杂志文章中提到的“提示”型按键。



↑超流线型腕托，美观度高，手感更加舒适自然。从这个角度可以看出这款摇杆的厚重，用料绝对猛。



↑基本键位排列如图示。适合各种格斗游戏以及街机动作游戏。



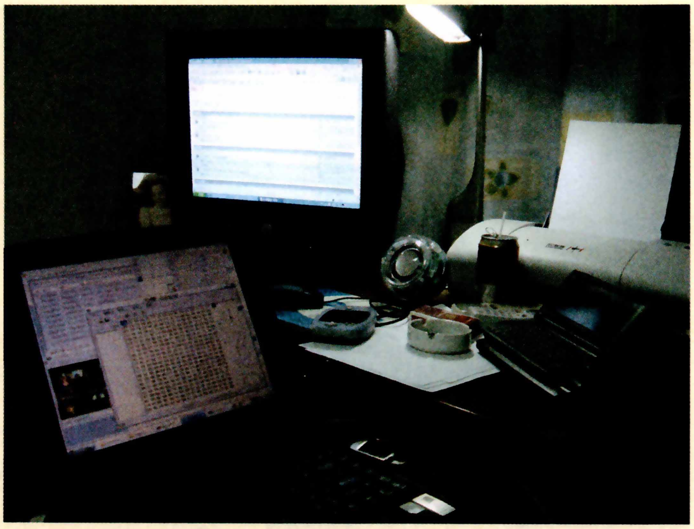
↑提供一盒CVS2出招卡片，放到卡槽里感觉新颖。



↑卡氏指定ASCII制造，学名FT2。好用极了。

文：窗外不归的云（特约）

国内汉化界达人——ROC专访



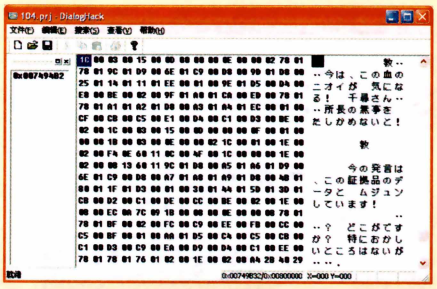
→这样的环境还真有专业风采。嗯，天语也想弄台笔记本玩，戴尔的Inspiron4150不错，可惜还是贵。早晚会买AMD的NB。

提起汉化，就不能不提到CGP小组，而提起CGP，我们就无可避免地提起一个人：ROC！

ROC，国内汉化界达人，CGP小组组长，一向以神秘不可测著称，至本次采访为止，笔者所得到他的资料只有：ROC，男，28岁，某电子公司高级工程师，高级程序员…………不过在朋友们的帮助下，我终于把他给约到了（笑），以下是笔者采访记录。

——云：嘿嘿，ROC你好，找到你可真不容易呀，以前说唐僧西天取经难，我想那倒没啥，要见到您才叫一个难呢。：）

ROC　窗外不归云你好，你说哪儿去了。我有个习惯，小组的人都知道。就是晚上从来不上网的 ：D。朋友太多了，有时晚上要干点什么，一聊就没时间了 ：）



——云：忽忽，听EYES_ON_ME说你白天忙着上班，晚上则忙着给老婆拷《流星花园》，一溜影就不见了。这不要是EYES_ON_ME和HuangYZ帮忙，我不就见不到你了吗？看来高手神龙见尾不见首这话不假呀（笑），也许大家以前已被ROC这个名字给唬住了，实际上都不大了解你耶，可否为大家来个自我剖析？

ROC　嘿嘿，俺家的ADSL是给LP专用的。19'SONY显示器看《流星花园》那真叫浪费啊（云：这句话要是被他LP看见的话……可怜的ROC……）！没办法，我只好抱着笔记本干活。EYES和AZHONG是我的铁哥们，你找到他们，肯定就能把我揪出来。我们常在一起切磋技术，为此EYES还欠我一顿饭局呢。可能是因为年龄大了，所以也很少在网上瞎转。当初97年网易BBS刚开始的时候，我也是没日没夜在CHAT。导致现在一看见CHAT四个字母就犯晕。所以一般不熟悉的人，我也很少和他们聊。Roc这个名字好像很容易给人造成误会。Roc在E文中有大鸟的意思，比较贴近我的真名中"鹏"这个字，可不是什么 Republic Of China 之流。我自己也没什么好剖析的，因为非常喜欢游戏，所以除了工作以外，几乎都在做一些游戏相关的事情。家里抽屉中没别的，全是游戏光盘。

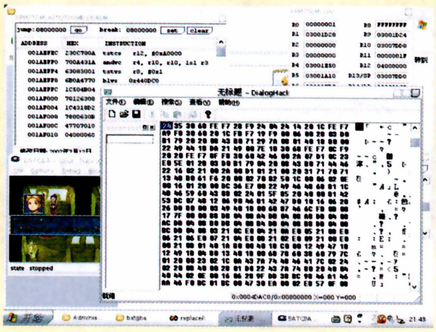
——云：唉，同病相怜呀，这不我的GBA又被GF LILY抢走了……嗯，对你我们稍微有些了解了……现在模拟界你算得上风云级人物了，当初你是怎样走上汉化这条金光大道的呢？

ROC　//shake。你过奖了，模拟界？还风云级？压得我快喘不过气了。前年年底之前我从来没有想过汉化，一直痛苦并快乐地玩着日文游戏（曾经强化学习了一年的日语）。当我从网上看到了有人在做的GBA上机器人大战汉化版截图（后来才知道是Shikeyu，已经成了好友了）时，我惊呆了，感到这是多好的一项工作，虽然没办法参与商业游戏软件的开发，但是通过汉化，仍然可以满足自己的游戏开发梦想。于是乎，怀着极大热情准备动工了。以前虽然没做过汉化，但是特别喜欢破解软件。同时在那个时期，我刚好搞到了GBA的开发资料，对GBA硬件系统有比较清晰的理解，所以我开始尝试对GBA ROM的破解。经过多次尝试终于成功了。

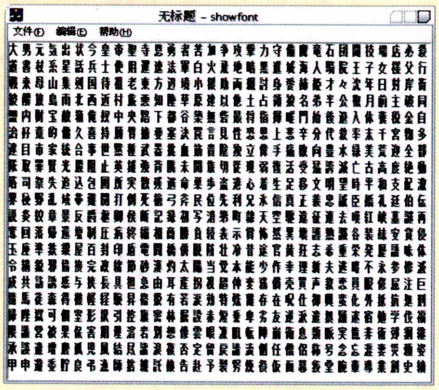
——云：似乎搞这个要比我采访到你还要难……

……呵呵，实际上目前国内很多投身GBA开发的同仁都或多或少地受到一些前辈的影响呢……那你有没得到有一些朋友的帮助呢？

ROC　这个东西确实来之不易。当我买了GBA，第一个想法就是要搞到SDK。可是搜遍了google也没找到。最终还是通过IRC找到的，当时我在EZ BBS（云注：http://www.emu-zone.net）上发布了这条消息后，一夜之间竟然有几百人的回帖请求我提供下载，可想当时这东西的热门程度。我觉得立志要进行GBA游戏汉化的朋友最好能先看看里面提供的PDF资料，对我来说这东西简直是红宝书，它对理解GBA的运作机制也很有帮助。我也曾经用它做了一些GBA程序的开发，还建立了一个BBS与朋友进行交流，我和EYES_ON_ME就是在论坛里认识的。后来由于服务器的原因，这个论坛被迫停止了，不过目前我找到了一个稳定的空间，在那里我们可以作技术上的交流：http://roc.yeah.net。



——云：是的，我们国内开发GBA本来就不容易，像什么资料都很难找，而且大家经验也不丰富，所以更需要我们通力合作……那么什么原因促使你成立CGP小组呢？



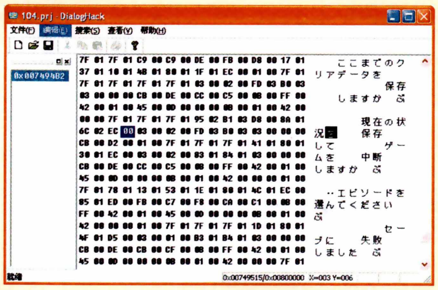
ROC　游戏汉化是一件工作量巨大的工作。尤其是大作，例如从口袋妖怪，该游戏中使用的全是日文平假名和片假名，同时它的编码也是单字节的。为了汉化，必须扩充字库，加入简体汉字库；修改编码程序，使之支持双字节的编码。这样一来原来游戏的程序很多地方都要进行调整。同时从游戏中提取出来的纯文本信息就已经有2M这么多了；要将这么多的文本全部翻译成中文，可想而知要付出多少劳动。因此除非你既会破解，又会翻译，否则几乎不可能独立完成。就是在这种情形下，我、大天神、蓝色幻想成立了最初的CGP。随着工作的扩大，先后又有小胖、伤雪等人的加入。每个人都有自己的明确分工，通过大家的协调工作才能完成一部汉化作品。

——云：我想你们选择汉化这条路是正确的，目前这行当正热呢，而CGP小组也如日中天般，人气旺呀，

目前小组有什么开发计划吗？黄金太阳在圣诞放出了一个剧情汉化测试版，不知道正式版会在什么时候推出，要知道大家都是望穿秋水哦……

ROC 是的，游戏汉化是我们所热爱的工作。小组每个成员始终都在顽强的坚持着。说句实话，当你玩着自己汉化的游戏时，那种成就感是无与伦比的。因此每当我遇到困境的时候，玩上一会儿亲手汉化的游戏。立即就来了动力 :)。

马上就到寒假了，我相信很多人都在等待着大作的陆续发售，我们也在兴奋的准备着。同时利用所有能利用的时间完成手上未完工的作品。大概的次序应该是这样：口袋妖怪；逆转裁判；黄金太阳（完善版）。借这个机会我也向广大支持我们的玩家道个歉，我们曾经承诺在圣诞节期间发布黄金太阳的完善版本，但是失言了。对不起。至于里面的原因也很复杂，我不想太多说。但是绝对不像某些自以为很清楚内幕的人造谣的那样，什么小组内部出现了裂痕等等。总之小组同仁一直都很团结，对那些造谣的人嗤之以鼻。同时我还想强烈谴责那些专门作偷鸡摸狗的JS之流。我们一定会完成我们的作品，主要是看时间是否允许了。



——云：这是哪和哪的事儿呢？你们为广大玩家鞠躬尽瘁，死而后已（严重……），咱们感激都还来不及呢……大家都很清楚你们做得挺不容易，并非专业的汉化小组，仅是凭着一腔热血，对游戏的无限热爱，为天下游戏人造福的心态才走到一块的，咱们可别（也不会）吃水忘了挖井人呀（笑），偶一直都没下载以前所放出的补丁，就是希望能玩个完美的汉化版，忽忽，没事的，继续等吧……对了，ROC，你们一般做汉化是怎样选的游戏？由组里定？看见前几期的电软了吗？有玩家希望能搞个投票系统让众玩家来选游戏呢，这也是很可行哟，组里会不会考虑呢？

ROC 嘿嘿。我们目前选择要汉化的游戏主要是在组内进行讨论，当然玩家的意见很重要。在我们的论坛经常发起这样的投票。如果电软能做个投票系统，我想一定会很权威的。这肯定是指导我们小组进行汉化的红头文件。

——云：这……那就要看我们天师老大的意见哟（天师乱入：没问题，我会把我的想法放到排行榜里去，然后我可以在选票上印一个“你最想玩到的汉化版GBA游戏”这么一项），呵呵，相信在电软的帮助下，你们的汉化工作会能更顺利地进行。

ROC 感谢窗外不归云，感谢天师，感谢广大玩家……。没有你们的支持，我们可能早就坚持不下去了。我们会尽自己最大的努力，给大家带来更好的作品（自语：不是奥斯卡颁奖晚会吧）。不过，从小组现状来说，还是很缺人手的。所以我也希望有能力的玩家也加入到我们，一起奋斗。

——云：我第一个申请加入（笑），说实话，不知道是什么原因搞怪，偶一向觉得汉化都是……有一些憋心，无奈呀，对岸的那些家伙做出的东西，我们却不能完全享受，只有靠几个人的微薄力量搞汉化，这不是让人气愤吗？看来完全依靠人家可不行，所以你看，我所属的星组就已开始制作心跳回忆GBA版了，这也是在汉化之上的又一大历史性突破呀，CGP和我们星组关系一向都很密切，不知道你听说这个消息后有什么想法？



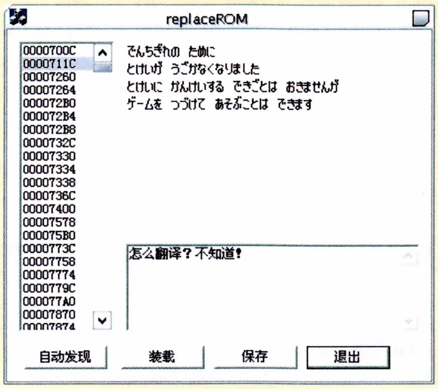
ROC 我们和星组来往很密切，但是他们保密工作做得很到位。所以以前一直不知道他们的进展。后来还是从EYES_ON_ME那里得知他们正在制作心跳回忆。这让我很感动，尤其是EYES_ON_ME，他正面临着毕业分配，本身已经很忙了，但还是在埋头为祖国的游戏开发事业尽自己一份力。从这点上说，我很佩服星组。同时我会在技术上给与他们一定的帮助，也算添砖加瓦吧。这不EYES_ON_ME刚才又问了我两个GBA问题。

——云：那么CGP小组有无类似的计划呢？

ROC 暂时还没有，不过我们一直在跟踪GBA的开发技术。其实通过汉化别人的游戏，也能从游戏中学习到别人在开发上的一些技巧。

——云：我听EYES_ON_ME说你刚开始有一阵也想搞GBA的开发做开发库呢，那后来又怎么转向汉化了呢？

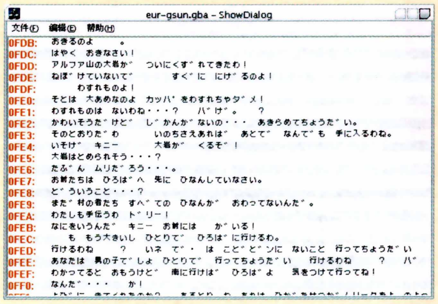
ROC 是啊，游戏开发始终是我的幻想。当然刚接触GBA，为了彻底了解GBA，因此做了一些开发工作。在自己写程序当中，发现很多东西用起来比较复杂。如果写一个封装库可能会大大提高效率。但是后来由于汉化工作的展开，根本就没时间了。好在HuangYZ制作了国内第一套GBA开发库：GSLIB（云注：http://gsgba.yeah.net）。在这里我由衷地感谢HuangYZ所做的工作。至于为什么选择了汉化，主要是因为相对来说进行汉化更为容易一些。不过游戏开发我们也不会放弃的。



——云：很期待看到你们自己的作品哟。HuangYZ的GSLIB确实是一套相当不错的库，在这里我向所有致力于GBA开发的朋友推荐GSLIB，使用它，你的工作一定会轻松百倍！ROC你能谈谈自己怎么处理游戏和工作的吗？听说你的工作强度很大哟……

ROC 至于如何在本职工作和汉化游戏之间协调好的问题，其实本人做得不算太好。我的本职工作主要是面向国家电力系统做相关的通信软件，工作非常的忙，隔三差五的要到外地出差，因此不可能有固定的时间进行汉化。所以我主要是利用工作的间隙进行的。由于自己琐事也很多，在家的时间很难进行汉化工作，这样一来，我进行汉化主要是靠从工作的闲暇时间中挤出来的。当初我破解黄金太阳就是出差在浙江嘉兴，利用观看世界杯的时间进行的。

——云：佩服呀，忙里偷闲的典例……我自己何尝不是这样呢？像写稿子，做采访，时间不是挤了又挤吗？玩游戏呢，是什么时候都挂念着的，呵呵，有时候上课都想着呢……ROC你再为我们讲讲CGP目前的情况以及以后的发展方向吧。



ROC 由于完全是兴趣，使得CGP才走到今天这步。如果我们的时间允许，我们会奉献给大家更多更好的作品。同时我们也存在着不小的困境，诸如人力、物力和财力等方面的制约，因此为了小组的持续发展，我们的确也在考虑今后的路如何走。如果不发展，一直维持在这个水平上，我敢肯定，我们会被压垮的。因此，我们觉得有必要考虑一些出路，目前暂时还没什么很好的解决办法。我们很希望以合法的身份在游戏本土化这个舞台上面做出自己的贡献，同时也向往着能通过汉化工作，为自己能打下一个经济基础。可能目前这还不太可能，但是我相信：坚持就是胜利。所以说，我们小组在这种形势下，努力地持续进行我们的汉化工作的同时，也在为自己的理想而奋斗。我们绝对不会放弃的。

——云：路漫漫其修远兮，我们都得加把劲干才行呢！好的，最后ROC再给电软的读者们说几句话吧。

ROC 在这里，我代表CGP小组给大家拜个年。祝大家在新的一年里，都能顺顺心心的，在不影响学业的同时，把游戏进行到底（记得一定要试试CGP小组的汉化作品）。同时对那些有志献身游戏事业的朋友说上一句：无论遇到什么样的困难，也不要轻易放弃，为了自己的理想奋斗吧。

——云：OK，今天的采访就到此为止，谢谢ROC，希望CGP小组以及普天之下所有游戏同仁一路好走，谢谢大家。

广告速递

更多优惠 更多惊喜 就在博凯利

北京博凯利游戏精品邮购价目表

款款带给您心动的感觉

本公司宗旨：我们不追求最低的价格，只追求更好的商品质量，更优质的服务、更快捷的快件的邮购速度、更好的售后服务、更优惠的价格来回报广大玩友对本公司的支持！并且我们为您邮购商品上双层保险，即所售所有商品均有售后服务，常年维修，全场购物零风险，决不做虚假广告，免去您所有的后顾之忧！本公司采用快件邮购商品，如您在6天内未收到物品，请尽快与我们联系！核对您的地址以免延误您的收发时间，如方便请把电话留下，以便我们与您联系！

本公司的会员在第二次购买本公司主机者均有8折优惠！更多优惠、更多惊喜就在博凯利！快快行动吧！

主机自选区

微软128位X－BOX主机：原手柄＋电源线＋AV线＋完美直读＋摇控器　1850
微软128位X－BOX套餐：主机＋原手柄＋大电源＋AV线＋完美直读＋记忆卡＋摇控器＋游戏10张　2100
PSone袖珍游戏机（原配振动手柄＋电源＋AV线）　460
PSONE：袖珍游戏机套餐：主机＋送配件自选价值300元内＋AV线＋20款游戏（自选）　650
PS2代游戏机套餐：30000型/30006型/30002型/39004型/30001型＋原装震动手柄×2＋原8MB记忆卡＋电源＋AV线＋原支架＋PS2VGA＋完美直读（无须引盘）＋PS2原装包＋20款游戏自选　2120/2050/2000/1950/1830
PS2代游戏机原配：30002型/30006型/30000型＋原装震动手柄＋电源线＋AV线＋完美直读（无需引盘）　1600/1550/1500
PS2代限定版主机37000型(原配振动手柄＋支架＋摇控器＋电源＋AV线＋完美直读）颜色：海洋蓝、透明黑色　2250
DC主机套餐：美版/日版/欧版/亚版＋送配件（自选）价值300元内＋VCD播放器＋DC模拟器（任选）＋AV线＋火牛＋30款游戏（自选）　750/680/650/600
任天堂：NGC主机＋生化危机（正版）　1500
NGC主机＋手柄＋AV线＋电源线　1300

GB GBA 单机

GBASP主机＋(GBA卡价值200元内＋GBA电源)　750　颜色：银色、蓝色、黑色(可折叠液晶版)
GBA荧光机＋送（GBA卡＋GBA配件）价值300元（自选 数量不限）粉透、蓝透　660
GBA32位手掌机（原配）颜色：蓝透/蓝/紫/粉透　420
GBA32位纪念版（SNK）＋送（GBA卡＋GBA配件）价值300元内（自选）数量不限　颜色自选 黑/桔黄　610
GBA32位手掌机＋送（GBA卡＋GBA配件）价值300元内（自选）数量不限　颜色自选 蓝透/蓝/紫/红透　550
GBA2002皮卡丘限定版＋送（GBA卡＋GBA配件）价值300元内（自选）数量不限　颜色自选 银灰　630
GB彩机/薄机/厚机＋送GB卡（自选）价值80元内不限卡数　350/200/165
GBA套餐：GBA主机＋送配件（自选）价值100元内＋送GBA新产品任何一款（自选）＋送GBA卡价值300元内卡＋送GB卡价值80元自选　680
GB套餐：GB厚机套餐：厚机＋送配件（自选）价值100元内＋送GB卡80元自选不限卡数　220
GB薄机套餐：薄机＋送配件（自选）价值100元内＋送GB卡80元自选不限卡数　240
GB彩机套餐：彩机＋送配件（自选）价值100元内＋送GB卡80元自选不限卡数　430
GB数码超薄手掌机＋送GB卡80元内自选　260

本公司高价回收各种二手机游戏机，按本区价60%－70%回收外地玩友可寄机回收，货到当天即返款，并附赠8情侣表或会员卡

主机50元/台　GB机20/台　GB套机30元/套　快件邮费

凡购买任何一款X－BOX、PS、DC、PS2、主机者均送世界杯足球明星玩偶一个可自选，复读机一部、高达各种人物造型1个，会员卡一张可自选，数量有限，送完为止。
凡购买任何一款GBA、GB主机及套餐者均送太8、铁拳高达人物模型、太8手表一个、世界杯足球玩偶、会员卡一张可自选数量有限送完为止。

二手机自选区

PS2套餐：PS2主机＋双震动手柄＋8M记忆卡＋完美直读＋电源＋AV线＋20款游戏自选　1250　型号：30001/30006
九成新PS机（自选）＋送配件（自选）价值200元内＋PSVCD卡＋20款游戏（自选）　410　型号：7501/7500/9001/9002
八成新PS机（自选）＋送配件（自选）价值200元内＋PS原装液晶记忆卡＋20款游戏（自选）　350　型号：7000/5501/7001
七成新PS机（自选）＋送配件（自选）价值200元内＋PS震动方向盘＋20款游戏（自选）　315　型号：5500/7002/9003
SS主机三洋光头/JVC光头＋（双手柄＋4MB加速卡＋樱花记忆卡＋金手指卡＋电源＋20款游自选　260/320
DC主机：美版/日版/欧版＋送配件（自选）价格200元内＋20款游戏（自选）　450/380/350
PSONE机：主机＋送配件自选200元内＋电源＋AV线＋旅行充电电源＋20款游戏自选　400
GBA主机＋送卡（自选）价值300元内　400元　超任一体机(送游戏)＋双手柄＋电源　320
NEC主机（手柄、电源、AV线、游戏）250元　GB彩/薄/厚/荧光机＋送卡价值80元内自选　280/130/110/230
世嘉16位手掌机加送两盘卡：300元　NGP彩机＋送两盘卡 220元　WSC手掌机＋送卡2盘　250

主机50元/台　GB机20/台　快件邮费

凡购买任何一款二手主机者均送世界杯足球明星玩偶一个、太8腰表、挂表、项链、戒指一个、会员卡一张可自选数量有限送完为止。

新产品

A、PS2无线摇控震动手柄(磨沙网面，可充电您可以在房间任何位置都可以控制您的游戏机，超震动手感让您感觉到前所未有的快感)	230
B、技佳32位游戏机＋VCD＋CD＋MP3(可对应所有PS游戏)＋送20款游戏	650
C、足球跳舞毯（想感受一下在足球场上的感觉吗？只要拥有了足球跳舞毯，在家里就能梦想成真，要让您感受到足球场上的刺激，可适用于各种游戏机。要想发挥您的足球技巧，快快拥有足球跳舞毯	210
D、GBA万用原装便携式液晶显示屏（5.5寸适用于PS2、XBOX、DC、PSONE主机全新感受，旅行最佳携带品。）	720
E、GBA便携式VCD播放光碟器，可用GBA观看VCD影碟，加送一根GBA连线，乐趣无穷全在GBA，赶快享受一下吧！	220
F、GBA S端子线（GBA可与电视连接，这样您就可以在电视上感觉一下GBA游戏的魅力）	90
G、GBA万用电视天线，想用GBA看电视吗？只要有了GBA电视天线，会满足想任何要求	150
H、GBA网通储蓄卡（送耳机及电脑连接线一根）可与电脑连接下载游戏，并可储存，想用GBA听MP3歌曲吗？只要拥有网通储蓄卡，就可以实现，下载MP3歌曲可储存，无论在何时都可以收听你所喜爱的歌曲	160
I、GBA超薄液晶显示屏，GBA屏幕过黑往往给您带来烦恼，现在有了液晶显示屏就不会了，无论在任何强光下都会给您带来明亮的效果。	160
J、GBA万用金手指卡（送金手指书一本）不用攻略帮您通关包括所有GBA游戏	120
K、GBA 32M/64M可录机可录卡：您想不用花钱就能得到GBA卡吗？只要拥有了GBA32M/64M可录机、可录卡，就可以实现	32M/170；64M/220
L、GBA128M可录机可录卡（可从电脑中下载，许多精彩游戏节目也可从其它游戏卡中下载游戏，还可以通过电脑发送给其他人使用及揭开）（此卡不参加GBA套餐新产品自选购买此商品可赠刻录GBA卡一次）	350
M、GBA256M可录机可录卡（可同时刻录5－6盘GBA卡带、可从电脑上下载游戏MP3歌曲、可储存百种歌曲）电影播放游戏，可储存可观看文本文件用GBA来提高您的学习成绩。再不用花钱购买卡带，功能无限，享受一下256M可录机会给您带来乐趣吧！（此卡不参加GBA套餐新产品自选）	550
N、GBA便携式音箱（可安装在GBA上，可让您享受到更加逼真的游戏音响效果，想体验一下GBA的影院的效果吗？只要拥有GBA音箱会让您梦想成真）	80
O、GBA金手指掠夺者2全中文截面内藏最新GBA游戏密码，可独立存储记忆，可转录游戏卡的记忆，可自动识别游戏卡带，待慢动作画面，让您更快享受到游戏的魅力	180
P、GBA超薄液晶便携式彩监5.5寸可接收有线电视VCD、DVD、可监控	350
Q、VCD+MP3+CD随身听：可播放CD、VCD、MP3，具有高效防震功能，（送遥控器，高保真耳机＋电源AV线）	450
R、索尼原装CD随身听：送原装耳机＋电源＋线控。颜色：海洋蓝透/蓝色	380
S、GBA攻略全书(收集近百种市面最流行的游戏机攻略并附送游戏金手指)	30

快件20元邮费

以上产品本公司会员均免邮费，并享受六折优惠，并送各种高达人物造型1个，会员卡可自选，数量有限，送完为止。

配件自选区

X-BOX原震动手柄	160	万用SS模拟器（DC上可玩SS游戏）	40	PSONE彩色液晶显示屏（全制式）	580	GBA太8全屏超薄冷光管（超亮型）	80	GBA手柄式盔甲	30
X-BOX摇控器	220	DC万用街机模拟器（DC上可玩街机游戏）	40	PSONE液晶屏放大镜	55	GBA万用振动护腕	60	GBA耳机＋遥杆＋镜面	30
X-BOXVGA	180	PS2、DC模拟器(PS2上可玩DC游戏)	80	PSONE旅行充电电源	150	GBA手提式旅行包	30	GBA高能充电器（10小时）＋收音机立体声双喇叭	50
DC手柄 原装/组装/格斗/震动手柄	63/30/30/50	DC万用金手指/开机盘	35/20	PSONE VCD卡	180	GBA车载充电器	40	GBA耳机＋收音机	30
DC记忆卡2M/8M记忆卡	29/35	DC万用VCD播放器（送最终幻想VCD一套）	45	PSONE限定记忆卡/背包	30/33	GBA万用旅行包	45	GB万用对战线/放大镜	10/15
DC原装记忆卡（带屏幕）	113	DC原装键盘/鼠标	73/42	PS2原装震动手柄	150	GBA透明皮套	10	GB彩/薄/厚电源	8
DC震动卡 组装/原装	22/73	DC振动光枪	72	PS2金手指卡＋盘/2002金手指书	180/40	GBA对战线	15	GB彩/薄/机壳	15
DC4M带屏幕记忆卡	60	DC原装光头	120	PS2 8M记忆/原装包	150/90	GBA镜面/摇杆	10/10	GB把式充电器	30
DCVGA/万用VGA	39/200	DC制转/PS制转	30/35	PS2 PS2三合一（手柄分插＋支架＋遥控器）	120	GBA夜用灯/背光灯	20/30	GB彩/薄/笔式充电器	25
DC用GB/NGP模拟器（DC上可玩GB/NGP游戏）	25	PS原装光头	150	PS2 太10支架	50	GBA后盖	15	GB掠夺者金手指卡	60
DC用超任模拟器（DC上可玩超任游戏）	55	PS金手指（可对应所有机型的主机）	30	PS2 遥控器	60	GBA放大镜	17	GB夜用灯/贴膜	10/8
DC用GBA模拟器（DC上可玩GBA游戏）	30	PS 120格记忆卡	45	PS2 原装光枪	210	GBA彩色机壳	50	GB魔术卡	25
DC用N64模拟器（DC上可玩N64游戏）	150 DC	PS原装液晶记忆卡	85	PS2 S端子线/原VGA	150/80	GBA旅行充电电源/充电器	35/25	PS2002加强版金手指书（送金手指盘一张）	40

快件邮费每件20元/慢件10元

凡购买以上配件 满100元者均送迷你型超人掌上游戏机一台，或送本公司会员卡一张或太8原声CD一张，数量有限送完为止。

CBA 单卡区

GBA光明之魂2	90	GBA真女神转生光之书/暗之书	75	GBA三国志（霸王大陆中文FC）	70	GBA幻想水浒传	68	GBA梦幻世界杯	85	GBA火焰纹章（中/日）	95/85	GBA玛丽2代/3代/4代	45/50/55
GBA指环王/指环王2	75/95	GBA超级机器人大战OE/中文	70/80	GBA沉默阻击手（PS版）	75	GBA纯情房东俏房客	75	GBA孤岛冒险3	65	GBA天使之翼	85	GBA星球大战	70
GBA黄金太阳2/中文	110/150	GBA Q版赛车A2	65	GBA坏瓦里奥/3	65/70	GBA铁拳A	75	GBA特鲁尼克大冒险2/中文	75/75	GBA恐龙危机	85	GBA漫画家物语	80
GBA口袋妖怪(蓝宝石时钟中文)	90	GBA超时空要塞(PS版)	80	GBA魔法假期中/日	85/70	GBA高达战记	95	GBA生化危机PS版	95	GBA GT2（PS版）	70	GBA古墓丽影（PS版）	75
GBA口袋妖怪(红宝石时钟中文)	90	GBA梦幻模拟战（PS版）	85	GBA索尼克1/2	70/80	GBA风之克罗诺亚1/2/3	60/85/70	GBA沙罗曼蛇PS版	70	GBA彩虹6号	85	GBA电梯大战(PS版)	75
GBA荣誉勋章	65	GBA魂斗罗（PS2版）	80	GBA星之海洋	70	GBA梦幻之星中文	90	GBA星际争霸	70	GBA大航海PS版	90	GBA鬼眼狂刀	70
GBA数码宝贝中文	75	GBA黑色细胞ZERO	75	GBA马里奥赛车/V拉力3	60/60	GBA太阁立志传	80	GBA樱花大战	80	GBA实况足球6 PS2版	88	GBA萨尔达	70
GBA古墓丽影中文	80	GBA陆行鸟（PS版）	70	GBA 时空之轮（PS版）	80	GBA实况62002最终版（PS2版）	88	GBAGT赛车/尖端GTA	60/60	GBA美少女麻将	75	GBA超级忍(PS2版)	80
GBA最终幻想战略版	85	GBA拳皇2	70	GBA机器人大战R（中/日）	80/75	GBA洛克人2 EXE3	75	GBA沉默遗迹	85	GBA棋魂	75	GBAFIFA2003足球	75
GBAEX新血/拳皇	63/68	GBA黄金太阳(中/日)	75/65	GBA机器人大战A（中/日）	65/60	GBA胜利十一人(PS)/2002	68/75	GBA 皇牌空战（PS）	80	GBA古惑狼PS版	75	GBASEGA拉力3	68
GBA口袋妖怪（蓝宝石版）	80	GBA皇家骑士团(中/日)	80/65	GBA游戏王7－决斗都市传说	95	GBA街霸3 /街霸EX	80/68	GBA怪兽之门	90	GBAJ联盟创造球会2/A	85/75	GBA壮志凌云	65
GBA口袋妖怪（红宝石版）	80	GBA恶魔城(中/日)	65/60	GBA装甲核心	75	GBA心跳回忆2	80	GBA牧场物语2	80	GBA死亡之屋弹珠台	75	GBANBA2003	70
GBA口袋妖怪(蓝宝石中文)	90	GBA恶魔城2(中/日)	80/70	GBA核金弹头EX PS版	65	GBA梦幻迷宫2	80	GBA封神演义PS版	80	GBA钻地小子A	75	GBA真人快打4PS版	70
GBA口袋妖怪(红宝石中文)	90	GBA快打旋风1/2	60/70	GBA光明之魂中/日	80/70	GBA中央大陆之战	70	GBA红色警戒PS版	85	GBA死亡陷井	70	GBA真人快打4PS版	70
GBA口袋妖怪翡翠中文	90	GBA龙战士/龙战士Ⅱ使命之子	55/70	GBA鲁娜传奇（PS版）	70	GBA美少女麻将中文	80	GBA超魔界村R	60	GBA武藏传（PS版）	85	GBA银河之星中文	85

快件邮费每件20元/慢件10元

合卡自选区

AK001：玛莉A、快打旋风、洛克人2、索尼克……90
AK010：拳皇EX、铁拳A、尖瑞GTA、实况足球、街霸2……130
AK007：机器人大战A中文、恶魔城中文、三国志中文、合金弹头、哈利波特中文……180
AK009：V拉力3、GT2、恶魔城2、实况6、黄金太阳中文、玛莉2代……180
AK103：光明之魂、超魔界村、天使之翼、机器人大战R、拳皇RX、2002世界杯……185
AK106：魔法假期中文、皇家骑士团中文、龙战士2、街霸EX、胜利十一人……160
AK108：火焰纹章、拳皇、风之克罗诺亚、生化危机、恐龙危机……185
AK201：梦幻之星、铁拳A、星际争霸、红色警戒、彩虹6号……150
AK205：光明之魂中文、沙罗曼蛇、纯情房东俏房客、实况6、街霸3……150
AK208：口袋怪物、游戏王7、寂静岭、机器A中文、死亡之屋弹珠台……165

凡在本公司购买GBA卡者均可享受无限次换卡业务，并凡购买2盘者以上均送GB合卡1201一盘或会员卡太8挂表一只数量有限，送完为止。

GB合卡自选区

00401：牧场2中文、三国演义2中文、游戏王3中文、第五次中文……50
00402：机器人F中文、游戏王4中文、三国3、牧场2（全中文）……60
00411：口袋金中文、数码暴龙中文、第四次机器人中文、口袋银中文……60
00502：太空战士8中文、三国霸王大陆中文、2000格斗、合金弹头……55
00503：格斗王2002中文、心跳回忆中文、水浒传中文、第五次机器人大战中文、口袋水晶中文……80
00601：萨尔达、勇者斗恶龙、三国3、牧场2（全中文）……60
00606：生化危机中文、恶魔城2中文、哈里波特中文、数码怪兽水晶版中文、太空战士X中文、天诛4中文……95
01001：铁拳3、幽游白书2、洛克人、重击手、核金弹头、实况足球……40
01002：斩红郎无双剑、96格斗、快打旋风2、饿狼3、幽游白书、索尼克……50
01302：口袋水晶中文、口袋金中文、银中文、游戏王4中文、孤岛冒险中文……105
01305：萨尔达大地中文、机器人大战F中文、2001格斗核金弹头EX、勇者怪兽中文……130
01201：口袋金、银、红、青、绿、水晶、黄中文、牧场3中文……120
012601：拳皇96、97、98、街霸3、柯南、饿狼……45
0602：机器人大战A中文、黄金太阳、心跳回忆中文、太空战士9中文、越战2001中文、大航海……110
0801：口袋黄、红、青、绿中文、梦幻之星中文、三国傲视天下中文、第五次机器人大战中文……50
01101：太空战士4、三国霸王大陆、第五次机器人、海陆空大战、信长野望、大富翁中文……60
01102：牧场3中文、口袋水晶中文、NBA2001、坏玛莉3中文、口袋黄中文、饿狼五……75
01401：牧场3中文、牧场2中文、核金弹头、游戏王4中文、孤岛冒险中文、SD机器人中文、七龙珠中文……75
01405：三国志傲视天下中文、纹章传说中文、恶魔城2中文、幻想传说中文、勇者斗恶龙中文……90
01502：97格斗、龙珠、SD格斗、灌蓝高手、恶魔城、核金弹头……50
02002：96格斗、饿狼传说4、幽幽白书4、七龙珠、太空战士（中文）……55
02201：口袋金、银、黄、青、绿、红、三国霸王大陆、大金钢2001、合金弹头……70
02401：牧场3中文、勇者斗恶龙中文、口袋金中文、孤岛冒险3、恶魔城2中文、坏玛莉3……70
08201：炸弹人RPG、朱罗纪公园3、合金弹头、双截龙2、王牌空战、美少女麻将（绝对不重复）……60

GB 合卡自选区

黄金太阳1中文	40	大航海时代4中文	26	生化危机2中文	42	金庸群侠传中文	50	樱花大战2中文	60	数码暴龙水晶3中文	45	大金钢6中文	50	太空战士X	55	笑傲三国中文	55
黄金太阳2中文	60	天诛4中文（PS版）	60	生化危机3中文	43	勇者1＋2中文	27	合金弹头2002中文	45	心跳回忆2中文	45	实况足球2002	30	口袋妖怪红宝石	50	007明日帝国	40
古 墓丽影2中文	50	三国霸王大陆（FC版）	30	孤岛冒险4中文	45	精灵王妃传中文(网络)	70	帝国时代中文	50	心跳回忆（文艺体育）	36	射雕英雄传中文	29	口袋妖怪蓝宝石	50	光明之魂中文(GBA版)	56
超级机器人大战X	55	核金装备（PS版）	40	卧虎藏龙中文	53	七龙珠2002中文	50	盟军敢死队中文	40	幻想传说中文	30	格斗王2002中文	37	火焰文章中文(GBA版)	80	特种部队A-计划	43
机器人大战A中文	43	口袋水晶中文2时钟	29	牧场物语4/5中文	45	真三国无双2中文	60	星之海洋中文	27	幻想水浒传中文	60	2002灌蓝高手（PS）	35	机器人大战R2代	55		

凡购买GB卡3盘以上者均送合卡1302一盘，或高达人物造型1个或会员卡数量有限送完为止，快件邮费10元/盘。

PS Ⅱ 精装珍藏版

FF X 国际版	实况6最终版	装甲核心3	山脊赛车5	浪漫沙加	寂静岭2	钟楼3	高质量特价，每张25/元，买5张送1张
王国之心	魔颤2	超级忍	ICO中文版	三国无双3	机器人大战限定版	合金装备2本质	邮费3张10元，3张以上15元，
三国无双猛将传	异度传说	铁拳4	皇牌空战4	决战2	宿命传说2	生与死2	此碟可保护PS2光头，可收藏。
核金装备	维罗尼卡	鬼武者2	阿尔格斯战士	真·魂斗罗	SD高达G世纪NEO	幻想水浒传3	

本公司限有PS2二手正版软件可以，以旧换旧，手续费50元/每件，快件邮费20元

邮购汇款地址：北京市广安门邮局100053信箱001分箱
收款人：北京博凯利公司　邮编：100053
邮购查询时间：早10：00—晚16：00（周二休息）
邮购查询、咨询售后服务电话：（010）63274599
地址：北京市广外马莲道甲17号(此地址不收汇款及信件)乘46马莲道南口下车向东50米路北、609红莲南路下车对面即到

本公司现聘请具有10年维修经验广东技师，专业维修各种游戏机，成功率95%以上，价格合理，维修速度快，为您解决各种游戏机的疑难杂症。让您重新拥有到自己的游戏。

郑重声明：因业务繁忙，经顾客要求本公司在晚18点－19点之间特增加1小时邮购查询及咨询时间，凡在白天打不进电话的外地玩友可在这个时间与我们联系，我们会为您进行周到的服务。

因市场变化个别产品会有浮动，请谅解！本市玩友以店堂价格为准，广告版权、解释权属本公司所有请来电来函查询。

珠海市利明实业有限公司

利明

LIMING STAR 利明之星





功能介绍

- 播放MP4格式碟片
- 兼容32位3D游戏
- 兼容VCD2.0/VCD1.1/CDI//CDG/CD/MP3
- 8比特数字游戏光碟
- 屏幕状态显示功能
- PAL/NTSC制式选择
- 声道转换功能
- 全功能液晶显示
- 九画面显示功能
- PBC播放功能
- 多种播放速度选择
- 动态画面放大功能
- 红外遥控功能
- 两个带线游戏操纵杆

兼容SONY32位光盘游戏

地址：珠海市珠海大道东段北侧南屏科技工业园屏东一路三号
电话:86-756-8682818 EXT-103
传真:86-756-8682838 86-756-8682118
直线：86-756-8681700
售后服务：86-756-8683086
邮编：519060 联系人：苏仁松
电子信箱:Postmaster@limingzh.com.cn
网址：WWW.limingzh.com.cn

产品型号:VCD3318
彩僵尺寸:42.5*29.5*7.9cm
卡通尺寸:61.5*44*41.5cm
装箱数量:10purchase
净重:17.5kgs
毛重:18.5kgs



兼容SONY32位光盘游戏

- 逐行扫描(YPbPr)输出,图像无闪烁,更稳定,更清晰
- 内置DTS、杜比数字解码,5.1声道独立输出
- 杜比数字/DTS/LPCM数字音频光纤、同轴输出
- 数码相册流畅播放
- 电脑弹出式菜单设置，操作更方便、舒适
- 视频分量输出,图像更清晰
- 192KHz/24bit音频数模转换器（DAC）
- 亮度、色度、对比度调节
- 双路数字卡拉OK
- 屏幕自动保护
- 超强兼容DVD、超级VCD、CD等标准格式碟片，流畅解读MP3、CD-R/RW、HDCD、柯达Picture CD
- 超强3D游戏功能，兼容32位和16位游戏光碟
- 线性PCM音频处理，音质更完美
- 可播放PAL/NTSC等制式碟片
- 多种配音语言、多角度、多种字幕选择
- 父母锁定功能，防止儿童观看不适合的碟片
- 超宽电源电压（AC110V～AC240V 50Hz/60Hz）工作范围,短路自动保护



产品型号：DVD2188
彩盒尺寸：35.5*15.5*51 cm
卡通尺寸：64*37*53 cm
装箱数量：4 Pcs
净重：16 Kgs
毛重：17.5 Kgs

广州市	电话:020-81010078
广西南宁	电话:0771-5318057
贵阳市	电话:0851-6782402
福州市	电话:0591-3283668
义乌市	电话:0579-5524818
合肥市	电话:0551-2624198
南京市	电话:025-3462500
西安市	电话:029-7437300
郑州市	电话:0371-6511409
石家庄	电话:0311-7035294
成都市	电话:028-83399288
临沂	电话:0539-8236678
太原市	电话:0351-2026012
武汉市	电话:027-85856912
北京市	电话:010-85618249
辽宁沈阳	电话:024-24816649
哈尔滨市	电话:0451-4611929
包头市	电话:0472-4170446
乌鲁木齐	电话:0991-5842836
北京市	电话:010-67667887
重庆市	电话:023-63736420

广告速递

下列客户邮件屡投屡退，请速来电联系：张罡华，莫志文，段春林，贺玉雷，马加明，刘伟，翁伟丰，严华良，李晶，刘詹，李国安
普包超过3周 快包超过10天未收到货请电询

长沙火炬电子

长沙市解放东路22号，收款人：闵炼南
邮编：410001，电话/传真：0731-4156067
E-mail：cshjdz@163.com 本广告价格严格限于邮购！"
您的地址，邮购物一定要详细，明确

银行汇款可当日发货：建行：4367422926170020122工行：9558801901100269313交行：6014284064667708户名：闵炼南。汇款后请及时来电，切忌平信内夹款！

未开封全新正版:	梦幻之星2 66	威力网球 32	樱花大战2 168	炼金术士限定版 42	麻将 16	火焰圣母 43	沙锤 35	飞空之舞 45
VR战士3 30	D之食卓2限定版 46	光明与黑暗 33	樱花大战3 84	杀人事件 3CD 40	围棋 20	病血 33	超时空要塞3 32	黑之魂/AIR 20
街头涂鸦 35	梦游美国2001 38	死亡之屋 2 48	樱花大战4 116	格兰蒂亚2 13	高尔夫 18	大战略永久珍藏版 125	地狱战士RPG 25	PS斗神传四 9
F355赛车 30	海豚 32	电脑战机 32	超能力对战2012 22	格兰蒂亚2 限定版 38	滑雪 20	C12特警 32	三藩赛车 35	PS饿狼传说 45
NBA2K篮球 30	太空第五频道 32	刀魂 II 13	对战天平 18	世嘉拉力 II 25	向北去 22	索尼克1 22	戈室探险 16	SS夏色麻将 20
神机世界1 38	F1方程式赛车 32	心跳带原装记忆卡 75	摔角限定版 24	疯狂过山车 20	井上凉子 20	索尼克2 限定版 22	赌城 20	无论多少,每次邮费5元,快件15元
梦幻之星1限定版 46	GT赛车限定版 43	百剑 46	高达在线 23	橄榄球 18	春雨曜日 24	钓鱼 20	棉花魔女 22	

主机：一律保修5个月。众口一词：买主机，到火炬！因为火炬从不掺杂使假，不以旧充新，不在新机上换旧光头出售，也不在随机配件上做手脚！宁可买卖不成交，也绝不作假！同时具有完备高效的售后技术服务，让你一万个放心。

PS2 39000/39001/39006原配置+完美直读+名牌电源	1980/1900/1880	GBA /GBA SP（银、紫、黑色）/NGC原配制	560/960/1480	DC全新美版原配置（限40台）/9成新二手机（保修5个月）	780/520
Psone100、102、103原配置 保修一年/二手PS保修3个月	660/380	XB日、美版 原装遥控器+加直读/换直读	1980/1910/邮费30	邮费： GBA 10元，其他20元，快件另加10元（10天左右可到货）	

GBA卡：本店不设换卡业务，故100%新；邮购卡经专门测试能记忆才发货，万一有质量问题30日内免费包换；火炬不以超低价格为诱饵而在质量和售后服务上打折扣；邮费每次5元，快件15元，普包过3周、快包过10天未收到货请电询。

毁灭 41	坏马莉 日/中 41/43	伍佑卫门 23	拳皇EX,EXE2 41	龙战士 I，II 23	真女神转生 41	寂静岭 41	网球王子 II 88	指环王 I，II 41/88
魂斗罗 24	彩虹六号 40	超魔界村R 24	罪恶格斗 X 41	银河之星 41	樱国之魂 24	古墓奇兵中/日 41/43	电梯大战日/中 41/43	通灵王 II，III 41/88
恶魔城日/中 40/41	钻地小子 II，A 26/41	羊之心情 41	黄金太阳中/英日 45/41	星之卡比 41	火焰文章 41	幽灵陷阱 41	空战雄鹰 24	鬼影狂刀 41
恶魔城 II 日/中 40/41	东尼滑板 II 41	七龙珠 41	黄金太阳 II 88	特鲁尼克 41	数码宝贝中 30	死亡弹珠台 41	F14 战机 24	梦幻之星 41
炸弹人红,蓝 41	上海麻将 24	洛克人与佛特 41	炼金术士玛莉 42	正邪幻想曲 40	数码暴龙 24	RPG工具 48	变形战机 R 24	荣誉勋章 41
快打旋风 24	职业麻将 41	逆转裁判 I，II 41	萨尔达传说 41	换装迷宫 II 41	魔法封神 41	复仇之忍者 41	超时空要塞 41	海贼王 41
风之少年1,2/3 24/88	中文麻将 30	沉默狙击手 41	口袋红蓝日/中 41/43	炸弹人 RPG 23	三国志中,日 41	机械化军队 41	GT II，GTA 41	陆行鸟乐团 41
俄罗斯方块 25	大富翁 24	传说的炸弹人 41	口袋红,蓝带时钟日 43/45	机战A中，日 41	信长野望 41	棋魂 II 88	GT，V 拉力III 24	最终幻想战略版 88
玛利奥 1-4 24	梦之冒险 24	街机怀旧合集 24	幻想水浒传 23	机战0中/日 43/41	信长异闻录 41	NBA/麻将风云中 24/43	玛莉赛车 24	流星花园 中 30
泡泡龙新旧合集 24	元素大战 45	金太郎复仇日/中 41/43	洛克人 I，II，III 41	机战R中/日 43/41	大战略 II 41	足球小将 41	越野拉力赛 41	心跳祝福钟声 41
携带电兽红，蓝 41	古惑狼 I / II 41	转转乐园 41	魔法假日 41	机战C/T 41	皇家骑士团中,日 41	胜利11人 A/2 41	摩托车大赛 24	国际明星足球2 43
索尼克 I，II 41/88	洛克人 Z 41	街霸 II，III 41	哈利波特 I，II 40	自制机器人GX 41	游戏王4,5,8 41	创造球会 41	世嘉拉力 40	犬夜叉 43
绿色兵团 23	蜘蛛人 41	铁拳 41	沉默遗迹日/中 41/45	光明之魂日/中 40/41	游戏王6,7 88	漫画地带 41	银河战士日/中 41/43	每次邮费5元，快件15元

软件：SS、PS、DC 4元/张，PS2DVD6元/张，CDR4元/张，XB15元/张，PS2精装珍藏版19元/张；每次邮费5元，超过5张免邮费；有问题30天内免费包换；批发电询，目录免费，请自备回邮信封和邮票，并注明哪种游戏目录。

GBA EZFLASH128/256M，北通128M烧录器带卡	430/650/360
电池盖+导电胶+2把专用起子，记忆电池，屏幕盖	15/3/8
冷光、放大、盖、摇杆四合一，2/4头连机线，扣带	28/8/10/3
600/1200mA高效充电器，可调荧光灯，护套	20/26/15/7
电视接收器，中文金手指，TV转换器，耳机	350/128/260/6
布包，卡盒，贴膜，镜面，GBA SP220：110V变压器	12/2/4/4/15

PS2、XB、GC三用VGA，PS2专用VGA，制转，主机挎包	235/215/25/65
原装8M记忆卡索尼产/授权产，原装/组装遥控器	145/120/170/25
原装光头，9成新光头，光头数据线，光头塑料平衡杆	450/280/35/20
横竖支架，原/组装竖支架，遥控支架四分插3合1	35/20/10/85
组装分量线，S线，复位出仓信号线，原/组装电源板	15/10/25/200/120
原装手柄，高仿真手柄，法拉利手柄，退镗振动枪	120/75/35/92

PS2名牌电源，200W铁盒电源，四分插，中文金手指卡	35/45/45/78
5.1声道光纤线，对战线，铝合金提箱，手柄插口	80/15/90/80

PSone原装光头，记忆卡，原/组装专用电源	210/8/35/25
PSone原配振动手柄，中文金手指卡，S线	68/45/10
PSone原装/组装振动手柄，普通手柄，手柄延长线	42/18/5/5
PS原装振动、原装普通手柄，四分插，制转	48/18/28/18
老机型中文金手指，原/组装电源板，按键式5组AV盒	25/35/25/50
原/组装AV线，直读IC，光头顶帽，光头齿轮(8件)	12/8/25/12/14
原装激光管，原装物镜，手柄导电胶，变压器	15/8/1/15
光头支架，光头电机，保护电阻，进口润滑油(盒)	30/10/8/8
光头数据线，数据延长线，电机线，5977IC	15/5/5/40

DC原装/九成新光头，原装手柄，原装钓鱼杆	100/80/60/55

DC原装飞行+格斗遥杆，Modem，全兼容VGA，导电胶	75/40/40/2
组装手柄，2/4M记忆卡，振动卡，风扇	28/22/28/20/20
原装AV线，组装S线，制转，变压器	10/12/28/15
原装电源板，原装驱动板，驱动开关，5986IC	45/50/8/12
光头带座总成，光头主电机，数据线，手柄延长线	125/20/9/6

SS 原装JVC，三洋光头，直读IC	86/100/55
4M加速卡，8M记忆卡，制转，电源板	65/75/25/30
组装AV线，组装手柄，导电胶，十字架	8/9/2/2
GC原装手柄，大容量记忆卡，S线	180/165/15
XB直读IC加/换，原装手柄，分量线，S线	120/50/270/15/15
太10烟盒打火机，项链三合一，男女表	32/18/45
配件邮费无论多少，每次5元，快件15元，快件10天左右可到达	

精修：SS/PS/DC/PS2/XB/GC/GBA/GBC主机，8年专业修理经验＋专业工具＋正宗配件，能为你的主机迅速排除故障，使之完好如初，邮寄修机请随机注明故障现象，本店告知价格征得同意后再汇款取机，无效不收费，价格不公你拒付！

GBA全彩攻略	陆行鸟 160 页 16	黄金太阳1 82页 12	PS2：猛将传 96 页 12	鬼泣1/2 130页 各16	实况6最终版 112页 16	PS：永恒传说 22	生化危机3正版 16	龙骑士传说 13
口袋红蓝 112页 14	洛克人3 96页 14	黄金太阳2 96页 14	太10大书正版 32	龙战士5 128页 15	鬼武者1/2 128页 各15	太空战士7/9 15/18	生化1+2/2+3 各16	恶魔城1/2 各15
口袋红蓝带地图 20	机战0 96页 14	指环王1+2 96页 14	合金装备二 128页 15	宿命传说2 96页 12	三国无双2 96页 12	太空8厚/薄 22/15	燃烧战车 15	寄生前夜 1+2 16
萨尔达传说 64页 11	火焰纹章 96页 12	GBA金手指 176页 22	寂静岭二 128页 15	无尽沙加 190页 20	感染扩大1+2+3 20	鬼屋魔影4 96 页 12	北欧女神 128页 18	每次邮费5元，快件15

资质号：1102231478329(1-1)

诚招各地经销商

中燕数码科技





PV400便携式VCD/CD/MP3 4英寸激光视盘机
(老款机型特价销售，数量有限，售完为止。)

操作说明：

可以数位品质播放影片光碟，卡拉OK光碟及MP3，互动式全动书影音光碟及音乐光碟(12或8公分)CD-DA，CD-R，CD-1，VCD1.0/1.1/2.0/3.0

内建可充电式锂电池，自动电池充电器

根据电池使用情况约180分钟的播放时间

标准附件：

音视/频频连线 交流电源适配器 片咭式遥控器 立体声耳机 充电电池组

技术规格：

视频格式：VCD格式，水平清晰度380线，TFT图像分辨率：800*480

信噪比：<=80DB 功耗：10W 尺寸：208*155*40mm 重量：0.72KG



PV800便携式VCD/CD/MP3 7.8英寸激光视盘机

操作说明 标准附件 技术规格同上

全国统一零售价 1380元



赠品

PV电视信号接收器(需配视盘机使用)
购任何一款产品只需加10元即可获赠此产品
配合此产品即可收看电视节目，无线超强接收
可接连有线电视



新品上市

VCD/MP3/CD随身听
随机附赠控制器，交流电源，视频线及MP3歌库一套。
全国统一零售价 230元

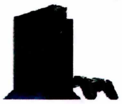
售后服务：产品质保三年，终身维修。京津地区已开通货到付款业务。
产品价格中已包括邮资，保险费。请来信者自备回邮信封及邮资。
厂址：北京市通州区永乐经济技术开发区F-21(此址请勿汇款)
汇款(通信)地址：北京78-27信箱 收款人：中燕世纪公司 邮编：100078
联系电话：010-87676667/67636085 北京地区现已开通货到付款业务

北京信宏威达游戏集团

招聘网络技术员两名：需求大专以上学历，能独立制作、维护、网站、精通游戏、待遇从优。

专业邮购　特价大酬宾


GBA
490元


PS2完美直读
1650元



XBOX完美直读
1850元


PSONE
480元


NGC
1400元

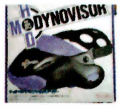

MP3/CD/VCD/随身听
399元


新款GBA SP
790元

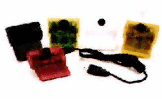

GBC彩机
350元


GBA128M烧录器+卡
360元


GBA电视接收器
230元


头戴液晶显示器
890元


美版DC
620元


GBA摄像头
330元


便携液晶电视
380元

CASIO彩色液晶触摸式笔记本电脑



原装进口、现在购送原装皮套、手写笔、锂电池、充电器、手机(电脑)连线、GB游戏。免邮费！同类产品国际市场售6000元以上。



信宏威达集团独家代理价(数量有限，欲购从速) **690/套**

功能简介

1.数码照相机功能——60万像素，可加背景、修改
2.MP3功能——任意下载，中文显示歌名
3.掌上图书功能——图书浏览，自动翻页，任意下载
4.GB游戏功能——兼容市场上所有GB游戏
5.FC模似器功能——自带模似器，游戏电脑下载
6.无线收发E-mail——可插入图片
7.掌上商务通——具备掌上PDA所有功能
8.手写笔输入——中英二种字体识别
9.连接手机发送自拍照片——支持彩信业务
10.WindowsCE系统——具备电脑所有的功能
11.录音功能——最长储存一小时录音
12.计事本、计算器、Execl功能、换算器
13.卡拉OK功能——合成录音播放
14.数码摄像机功能——最长可摄录30分钟
15.电影功能——兼容MP4，MPG格式电影

其它

规格：12×8×3cm，重380g，银白，银粉双色可选。保修：三个月包换，一年保修，终身维修。诚招各地经销商，批发专线：13051007188
全中文操作界面，本机自带4M内存，内存插口可外加内存。内置一体式充电锂电池，一次充电可使10小时以上。中文说明书。
可选配件：16M/32M/64M内存(买卡免费赠送游戏、图书、歌曲)290/390/490元电脑读卡器190元，系统资料、游戏光盘90元随机，购买配件免邮费！

特价套餐

A：PS2套	39001主机+完美直读+双振柄+记忆卡+支架+遥控器+游戏	1790元
B：GBA套	主机+充电器+包+GBA卡任选两盘	590元
C：PSone套	主机+便携液晶屏+充电电池+双振柄+8M记忆卡+游戏	820元
D：SS套	全新JVC土星+双原装柄+记忆卡+加速卡+游戏	370元

套餐邮费40元单机30元GBA及配件10元
DC－MP4解压卡 99　DC中文上网器 190
PS2原装记忆卡 118　PS2处理原振手柄 58
特价3D立体电子眼镜100元免邮费

GBA中文酷卡

口袋妖怪（红/蓝宝石）	65
大战略2（中，SLG）	70
哈里波特与密室（中）	60
游戏王6（中,128M）	120
幽灵陷阱(中,AVG,128M)	60
魔法假期（中）	75
恶魔城-白夜协奏曲（中）	55
牧场物语（中）	55
黄金太阳（中）	55
皇家骑十团（中）	55
机器人大战A（中）	55
魔界村R（中）	55
寂静岭（中）	65
三国志（中）	55
光明之魂（中，RPG）	55
航空管制官（中，SLG）	60

GBA新卡上市

指环王－双塔	60
最终幻想战略版	70
网球王子2003	70
风之克罗亚3	65
电梯大作战（今与昔）	55
洛克人EXE3	65
实况足球2	48
沉默阻击手	64
J联盟创造球会A	55
游戏王7(128M)	75
机器人大战GX(128M)	65
幻想传说奇异迷宫2	70
机器人大战R(128M)	55
武士成长-樱国冒险	60
鬼眼狂刀（百岱射击大作）	60
真一魂斗罗	60

GBA经典之作

GTA	55	洛克人EXE2	55	龙战士2	55
大战略2	55	坏玛利	55	J联盟足球	55
真人快打	50	Q版赛车	55	风之克罗亚	55
街霸2	50	胜利11人足球	55	魔法假期	55
超级玛莉2	50	冲击世界杯	55	索尼克	55
快打旋风	35	超级玛莉奥	35	雷龙战记1X2	55
蝎子王	60	七龙珠	55	恶魔城轮回(中)	58
寂静岭	55	中央大陆之战	55	纯情房东俏房客	65
风之克罗亚2	53	实况足球WE	55	正邪之战	55
超级玛丽3	55	黄金太阳	55	皇家骑士团	55
蜘蛛人电影版	55	勇敢炸弹人	55	心跳回忆	65
音速小子2	55	机器人大战A	55	拳皇advance	55
黄金太阳2	90	V 拉力3	45	头文字D	55
口袋梦幻	55	游戏王6	90	哈里·波特	55
GT赛车	55	恶魔城	50	迪斯尼足球	55
SEGA拉力	55	拿破仑	55	铁拳	55

交换、收购

北京信宏威达游戏中古货商城

您能想到的我们应有尽有

声明：本商城所售二手货均为九成新，收购、交换价按本商城售价的80%执行。商城所售商品邮费一律20元/件。

PS2 30006/30000/39001（完美直读、双振柄、8M记忆卡、支架、游戏）　1250元　NGC松下DVD（双手柄、记忆卡）　1550元
DC原装美版机（双原柄、记忆卡、振动包、游戏）　450元　PS /PSone/PS VCD 5903（双振柄、记忆卡、游戏）　350/420/360元
GBA（送卡）　370元　NGC（手柄、电源）990元　3DO（双手柄、游戏）　320元　SFC主机+32M磁碟机（双手柄、游戏）300元
GBC / GBP / GB / GG / SEGA游牧民手掌机（均送卡）　280/140/110/250/300　WSC/WSS神奇天鹅（均送卡）　370/220
任天堂N64光碟机/超任SFC光碟机 /SNK光碟机（送所有游戏）　880/430元 /320元　DC / PS / SS拆件机　80元
MP3/VCD/CD 随身听（防震、线控耳机、MP3歌库）　290元　便携液晶电视（4寸，可接任何游戏机）　330元
PSone 便携液晶屏　300元　PC原装罗技方向盘　280元　PS2/PS双人震动大摇杆　150元　SONY原装CD(线控耳机)　280元

汇款地址：北京100077信箱5分箱　收款人：信宏威达　邮编：100077　咨询电话：010-87251022/66/88

广告速递

北京瑞明兴隆游戏服务中心

诚征各地加盟 店批发、零售、维修、邮购

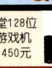
休闲假日别徘徊　　快到瑞明兴隆来

本公司以诚信为本，合理的价格、优质快捷的服务和高质量的产品来面对全国各地的玩友。从本月开始在本店邮购商品全部为快件发货，保证您在7天内收到物品。所有货物全额保价。真正实现购物零风险！**本月二手GBA＋自选卡＋充电器＋电源390元。**

好消息 本月掌机以旧换新GB薄机＋360元＝GBA彩机
GB薄机＋190元＝GBC彩机
GBC彩机＋280元＝GBA彩机
GBA彩机+680元＝GBASP夜光彩机
免邮费

本服务面向全国大量按市价60%－80%高价回收，代卖二手游戏机及原版游戏软件，也可以以旧换旧，以旧换新，出租各类游戏主机，高价回收贴换PS2、PSone、DC、GBA、GBC、GB、WSC、NGP及正版软件。**求购二手主机请电询。**

本月特价： GBA＋GBA卡带（任选）＋GBA高效15小时充电器＋七彩腰包＋GBA专用耳机＋GBA专用卡盒＋GBA原装贴膜＋GBA皮套＋GBA高亮度灯690元（绝不事后补款，配件少一赔十）
GBA豪华套机： GBA（日）橙、黑主机＋GBA卡带＋GBA128M刻录卡＋GBA原装金手指＋GBA高效15小时充电器＋七彩腰包＋GBA专用耳机＋GBA专用卡盒＋GBA原装贴膜＋GBA皮套＋GBA高亮度灯1180元


任天堂128位 NGC游戏机 价格1450元

39000型限定版(粉蓝灰)2480元 39000型原机配1680元

DC原装美版780元 DC组装日版580元

PSONE100/103单机580元 PSONE100/103套机750元

GBA金银限定版主机490元 GBA(日)橙、黑限定520元 GBASP(限)主机+最终幻想战略版980元/1880元

微软XBOX中文版1880元 微软XOBX主机(美版)＋原版游戏1850元 微软XBOX主机(日版)＋原装遥控器1890元

本中心质量第一，服务第一，价格公道，所售主机均为原装正货，保修三个月，终身维修。

PS2 39001（30001、39002、39004、30006、30007）＋双振动手柄＋美塞亚完美直读＋原装8M记忆卡＋原装S端子线＋原装大电源＋PS2支架＋DVD游戏 2050元

游戏配件（免邮费）	PS2手柄4分插 120	DC VGA 60	DC MD模拟器 30	FF10/FF8精装怀表 95/115	FF10/FF8 ZEP打火机 35	合金装备笔盒 40
PS2.NGC.XBOX专用VGA 330	PS2原装40G硬盘 1780	DC FC模拟器 30	GBA电视接收器（带电源） 480	FF10/FF8项链＋戒指 35/25	FF10/FF8烟盒 35	樱大战烟盒 40
PS2原装分量端子线 270	PS2原装光头（拆机） 480	DC GB模拟器 30	GBA－EZ－FLASH256M刻录卡 750	FF10/FF8夜光手表 75/65	合金装备烟盒 40	樱大战火机 48
PS2原装8M记忆卡 170	GBA－EZ－FLASH128M刻录卡 490	DC SFC模拟器 40	GBA原装金手指 190	FF10/FF8情侣表 130/120	合金装备火机 48	樱大战笔盒 40

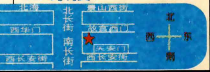
本店经营回收二手正版软件，以旧换新，也可以旧换旧，其它NGP及WS正版卡带请电询

PS2三国无双3/限定版 420/1450	PS2ICO中文版 180/10	PS2幻想水浒传3 320/10	X—BOX三国无双2 440/10	NGC生化危机0 420/10	DC D之食卓2 90/10
PS2三国无双2＋猛将传白金限定版 690/10	PS2封神演义2 360/10	PS2最终幻想X（国际） 320/10	X—BOX合金装备X 420/10	NGC封神演义 320/10	DC樱大战4 230/10
PS2星之海洋III 450/10	PS2鬼泣 180/10	PS2真三国无双2 320/10	X—BOX幻魔鬼武者 390/10	NGC实况6加强版 420/10	DC梦游美国2 60/10
PS2鬼武者 150/10	PS2VR4 90/10	PS2三国无双2猛将传 320/10	X—BOX飞龙 450/10	NGC赛尔达 390/10	DC世嘉拉力2 60/10
PS2实况5加强版 90/10	PS2生或死2加强版 150/10	PS2旧世界遗产 150/10	NGC明星大乱斗 420/10	DC索尼克2(限定版) 80/10	DC世嘉GT 60/10
PS2樱花大战(限) 850/10	PS2实况6 加强版 450/10	PS2格兰蒂亚2 160/10	NGC阳光玛莉奥 420/10	DC莎木2（限） 290/10	DC VR网球 60/10
PS2樱花大战 450/10	PS2异度传说 390/10	PS最终幻想9 280/10	NGC星球大战 420/10	DC刀魂 60/10	DC第5频道 60/10
PS2合金装备2本质 390/10	PS2鬼武者2 350/10	X—BOX生或死III 330/10	NGC VR射手3 420/10	DC格兰蒂亚2 60/10	DC梦幻之星 150/10
PS2宿命传说2 430/10	PS2维罗尼卡 290/10	X—BOX信长野望之岚世纪 430/10	NGC生化危机 420/10	DC火焰圣母 90/10	DC死亡之屋2 60/10

GBA配件及GBA经典卡带　其它GB卡详查其它广告价格

GBA配件 价格/邮费	GBA配件 价格/邮费	GBA卡带 价格/邮费	GBA卡带 价格/邮费	GBA卡带 价格/邮费	GBA卡带 价格/邮费	GBA新卡介绍 价格/邮费
GBA配件全家福（15件套） 180/5	GBA盔甲 45/5	GBA洛克人ZERO 58/10	GBA信长野望 58/10	GBA玛丽奥2 35/10	GBA街霸ZERO3 58/10	GBA最终幻想战略版 98/10
GBA充电器＋电源 35/5	GBA摇杆 10/5	GBA大战略 55/10	GBA快打旋风 35/10	GBA黄金太阳2(128M) 98/10	GBA火焰纹章 58/10	GBA指环王双塔(128M) 98/10
GBA高效15小时充电器 95/5	GBA彩装贴膜 25/5	GBA炸弹人 45/10	GBA风之少年 35/10	GBA索尼克 58/10	GBA封神演义 58/10	GBA超级忍 55/10
GBA专用耳机 40/5	GBA专用卡盒 5/5	GBA钻地先生 45/10	GBA皇家骑士团外传(中) 58/10	GBA魔法假期 58/10	GBA光明力量 58/10	GBA索尼克2 95/10
GBA组装贴膜 18/5	GBA扩音器 25/5	GBA蜘蛛侠 55/10	GBA幻想水浒传 58/10	GBA龙战士2 35/10	GBAGT2 58/10	GBA幻装迷宫2 58/10
GBA原装贴膜 45/5	GBA车载充电器 40/5	GBA大富翁 45/10	GBA机器人大战a 55/10	GBA特鲁尼克大冒险2 55/10	机战R 58/10	GBA狙击手 38/10
GBA对战线（2条） 30/5	GBA玛里奥 35/10	GBA钻地先生A 58/10	GBA纯情房东俏房客 95/10	GBA机战A中文版 58/10	三国志（中文） 58/10	GBA口袋妖怪蓝(中) 58/10
GBA对战线（4条） 45/5	GBA瓦里奥 58/10	GBA GTA 55/10	GBA Z·O·E 48/10	GBA大战略 55/10	死亡弹珠台 58/10	GBA口袋妖怪红(中) 58/10
GBA专用灯 15/5	GBA玛里奥赛车 35/10	GBA游戏王5 60/10	GBA实况世界杯 55/10	GBA黄金太阳（中） 58/10	V拉力3 45/10	GBA魂斗罗 35/10
GBA放大镜＋灯 30/5	GBA黄金太阳 55/10	GBA恶魔城之白夜(中文) 58/10	GBA罪恶工具X 55/10	GBA游戏王6 95/10	游戏王7（128M） 95/10	GBA机器人大战OG(中) 68/10
GBA透明皮套 15/5	GBA龙战士 35/10	GBA口袋J联盟足球2 63/10	GBA拳皇EX2 63/10	GBA银河之星 58/10	魔法假日(中文) 55/10	GBA超时空要塞 48/10
GBA七彩皮套 20/5	GBA恶魔城 50/10	GBA沙龙曼蛇 35/10	GBA铁拳 58/10	GBA炸弹人2 55/10	风之少年2 35/10	GBA真女神转生 58/10
GBA七彩腰包 35/5	GBA恶魔城（中文） 58/10	GBA寂静岭 95/10	GBA七龙珠 58/10	GBA泡泡龙 55/10	机战R（中文） 58/10	GBA星之卡比 58/10
GBA七彩挎包 35/5	GBA街霸IIX 55/10	GBA哈莉波特 55/10	GBA实况2002足球 58/10	GBA黑色细胞 58/10	大战略2 58/10	GBA玛莉奥3 48/10

店址及汇款地址：北京市西城区南长街12号　邮编：100031
电话/传真(010)66054729　邮购咨询电话：13051327889　收款人：赖伟涛
由于广告截稿时间早，部分价格有变化，请谅解！
乘车路线：1路、4路、52路、57路中山公园站下车或乘地铁到天安门西站下车换乘5路西华门站下车北走20米路东或从北海乘5路西华门下车，南走100米路东



关注网站您将得到意外的收获

长沙火星

网站：www.mars-game.com

邮购．批发．零售 维修



◆SS主机全新＋原装3D手柄＋摇杆＋30张软件＝400元（主机三月包换，一年保修，在本月内购买免费赠送原装VCD卡一个）

为了感谢广大客户的支持，本店一律以批发价邮购，让利给客户，因编幅太小，不能一一刊登，您可在网上查询(包裹，汇票，商品图片，行情等)，另有众多16位卡、8位卡价格10元至40元，GB、GBA、PS、PS2彩色攻略12－20元/本，PS小本攻略2元/本，节目单（包括配件）免费函取(自备信封邮票)，PS、DC、SS碟片10张以上3元以下5元，DC.SS.PS黑碟，每张10元，10张以上8元；PSII 5张以上6元，以下8元；XB0X碟15元/张．欢迎邮购．
街机新动向：DC转换器可玩256个游戏，每套400元，DC原版碟鬼屋2/200元，VR特警2（无须升级，直接代换即可）250元/套，僵尸复仇120元跳舞机改枪机、格斗擂台升级费200元；承接各种大型模拟机维修升级。

重点推荐： 1. PS2直读任何型号都可以安装并附送高清晰改机图，附送改机线每套200元；2. XBOX微软直读不须任何跳线，直接代换，安装最简单，每片100元(任何机型通用)．英国直读需改23条线每套60元；3. PS2全中文金手指已到货（任何机型通用）100元/套，可做AR2引导；4. PS2全区播放DVD影碟引导碟40元；5. 超任原装动感手柄20，3DO原手柄20；6. PS2台湾精装碟25元/张；7. NGC生化危机0原版（附送记忆卡）430元，数量有限。一、新到SS收藏碟，带全彩封面品种与原来节目单相同。每张5元；二、奥林巴斯62寸立体投影眼镜，可接任何游戏主机，每幅30000元其它型号电询；三游戏音乐CD，卡通VCD，品种繁多，CD每张10元，VCD每张3元，节目单可上网查询及来信免费函取；四、PS2中文 金手指已到货（任何机型通用，必须主机改了直读才可使用，并且不管在任何主机上，及任何改机芯片用此金手指卡，都可运行D9的游戏碟及修改密码）每套80元；五、生化危机3故事漫画大全20元。

主机类
PS2 3901、30007原配制 +2.1A直读+高档电源 + 5张碟 = 2000元
PS2 30006、30004、原配制 +直读 +高档电源 + 8张碟 = 2000元
小型PSOne100、102、103型号为B+原v振手柄+Av线+原装电源+10张碟=700元（免费保修1年）
世加16位MD+双手柄+Av线+电源+制转=90元（卡带上千余 种，文字卡一律35元，其它类型卡20元）
NGC原配制颜色（橙、黑、兰）自选十Av线十原手柄=1480元　GBA 560元 GBASP 1000元
小型PSOne100、102、103型号为A原振手柄+Av线+原装电源+10张碟=600元（免费保修３个月）
XBOX加微软直读+电源+Av线+原装手柄=2050元（如加英国直读1950元）

PS2原版区						
忍 380	钟楼3 450	郑问三国 100	格兰蒂亚 120	NBA2002 120	云斗罗 350	新宿24小时（带立体摄像头） 300
宿命传说 420	阿尔戈斯战士 390	生化维罗尼卡 200	VR战士4 130	实况足球六 420	实况足球俱乐部 100	雷格亚传说 200
SD高达G世纪NEO 420	无尽沙加 450	实况足球终极篇 150	猛将传 300	卡通王国 120	异道传说 350	太十国际版 290
拳王2000 370	合金装备2(实体) 390	心跳回忆3 300	王国传说 320	零 250	湾岸赛车 120	网球2K2 150

(右栏：生与死 280　恐龙危机3 200　鬼屋者2 300)

PS2二手原版碟（限量）　合金装备180元　双星100元　鬼屋者1美版200元　铁拳4 200元　绝命都市90元　实况足球5 100元　美版保镖 200元　恐龙危机3 100元

XB0X全新原版： 李小龙200元　世界大都会赛车150　战斗房车 180元　街头喷射小子体验版15元

高价回收　薄GB/120；厚GB/50；彩GB/250；GBA/320；PS1001型5000型/200元；PS5501以上型号/260；PSI日光头/30元(要求：GB液晶无损坏，PS至少能读1张碟)

GBA卡类									
太空战士战略版 88	逆转裁判 43	黄金太阳II(128M) 88	龙战士I，II，III 25	Z．O．E 43	坏玛莉（日/中） 43	蜘蛛人 43	炸弹人红，兰 43	沙罗曼蛇 25	VR拉力III 25
口袋红/蓝宝石 日/中43/58	真.女转身光之书 43	皇家骑士团（日/中） 43	游戏王4、5 43	鬼武狂刀 43	超音鼠I/II 43/88	叮当 43	钻地小子I、A 25/43	迪士尼足球（128M） 88	头文字D 25
萨尔达传说 43	真.女转身暗之书 43	光明之魂(日/中) 30/43	游戏王6，7（128M） 88	魂斗罗 25	洛克人1，2，3 43	拳皇EX /EX2 43	大富翁 25	实况足球5，6 43	职业电单车 25
古墓丽影（中） 43	指环王I 43	火焰文章（中/日） 43	大战略II 43	快打旋风 25	洛克人（黑） 43	真人快打（128M） 88	俄罗斯方块 25	足球特大号 43	越野摩托车 25
哈利波特2 48	指环王 II（128M） 88	三国志（中/日） 43	幻想水浒传 43	成龙 25	古惑狼I、II 43	铁拳 43	巴斯钓鱼 35	J联盟足球 43	救世英雄 43
化装迷宫2 43	银河战士 43	恶魔城1（中/日） 43	魔法假日（中/日） 43	风之少年I、II 25	蜥蜴战士 43	火爆拳击 25	上海麻将 25	实况足球6口袋版 43	魔法封神 43
黑暗遗产 43	正邪幻想曲 43	恶魔城2白夜 中/日 43	沉默遗迹（中/日） 43	风之少年RPG 45	雷曼 43	街霸2，3 43	麻雀风云（中） 48	育成足球 43	怪兽公司 25
星之卡比 43	毁灭战士（128M） 88	机械人大战A 中/日 43/35	银河之星 43	狙击手 43	机器猫 43	罪恶格斗X 43	太空战机R 43	X-滑板 25	心跳回忆 43
樱国之魂 43	狂野丛林 30	机械人大战R 中/日 48/43	流星花园 25	玛莉兄弟1，2，3 25	超魔界村R 23	七龙珠 43	超时空要塞 43	NBA篮球 43	特鲁尼克大冒险2 43
黑色细胞 43	关键报告 43	机械人大战 O中/日 48/43	电梯大战 43	玛莉4(中文) 43	寂静岭 65	泡泡龙 25	雷鸟战机 30	GT 赛车II 43	信长野望 43
	黄金太阳I 中/日 48/43	梦幻之星合集 43	魔介村 25	玛莉赛车 25	蝎子王 43	死亡弹珠台 43	F14战斗机 25	Q版赛车 25	中央大陆战记 43
							空战雄鹰2 25	GTA2 43	怪兽之门 43

DC原版碟(全新原装，均有现货，批发价另议，超过5张以上免邮费)

莎木1 200	东京巴士（限定版） 90	樱花大战1 100	火爆拳击(限定版) 25	花扎 15	格兰蒂亚2 12	超时空要塞M3 60	太空频道5 40	J联盟足球 50	哥斯拉 25	F1方程式赛车 25	英雄大作战 50	世加运动会 60
莎木2 240	格兰蒂亚2（限定版2CD） 30	樱花大战2 120	火焰圣母(限定版) 40	麻将 15	超音鼠I 12	超钢战纪 25	龙角骑士 40	VR战士3 20	恶魔召唤师 40	极速赛车 25	粘土人 35	J联盟特大号2代 80
阿卡蒂亚（限定版） 400	心跳回忆十限定版记忆卡 85	樱花大战3（限定版） 85	7月（JULY） 100	学级王 20	超音鼠II 12	C21特警(AVG) 30	街头涂鸭 25	机械人大战a 60	不可思议的迷宫 25	水上电单车 25	马加罗英雄 50	魔法小樱 30
大战略（限定版） 260	超音鼠II(限定版)+金币 20	樱花大战4（限定版） 90	刀魂 12	黑之魂 30	D之食卓2(4CD) 50	将棋.围棋.跳棋 12	恋爱物语2CD 40	梦幻天使 40	电脑战机 45	水上竞艇 40	西风狂诗曲 80	悠久之梦 50
白剑（限定版） 200	梦幻之星I（限定版） 50	樱花花组大战（限定版） 45	海豚 25	森巴舞 20	阿卡蒂亚 240	黑白棋.五子棋.	井上凉子 25	阳光少女 40	突击队 25	火爆赛车 30	世加加加 50	佐滕由香 60
基连野望(限定版) 200	梦幻之星II 70	樱花限定版音乐CD(2CD) 80	世嘉钓鱼 25	森巴舞+沙锤 200	僵尸复仇 100	国际象棋 12	春雨曜日 25	王国传说 25	清色宝贝 25	十项全能 25	上海麻将 30	霸王战纪 50
福音战士I(精美扇子、绸画)100	梦幻骑士（限定版） 40	樱花3 / 4体验版 10	钓鱼+鱼杆 80	神机世界 30	VR特警2 100	橄榄球.高尔夫球 12	超能力大战2012 15	棉花小魔女 35	梦游美国2001 25	赛马 20	圣灵机 50	兰丝冒险 50
NBA2K1（限定版） 100	杀人事件ES（.限定版） 45	樱花附照 25	高达 15	能量网球 25	鬼屋2 40	数码森林 12	VR射手足球 80	地狱战士 15	法拉利赛车 25	出租英雄 80	空中舞曲F 80	JJ冒险 80
GT赛车（限定版） 35	炼金术士(限定版，送公仔) 35	拳击2000（限定版） 30	AIR 20	NBA2K篮球 25	大战略 120	北海道 12	足球特大号 100	剃刀战士 30	世嘉拉力2 25	钻地小子 80	火剑战士 60	战国丸 30

配件类(EZ-FLASH 湖南总经销 128M--460元；256M--660元；XG-FLASH 128M--400元，256M--640元)

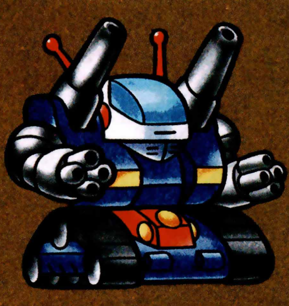
GBA超薄可调灯(自动感应)/夜光屏/电视转换器 35/165/300	PS2 GTIII方向盘/力反馈方向盘 145/240	PS C4977，C4507场效应管/原装透镜绕阳一体化 20 /40	XBOX原装记忆卡/分量线/S端子线/美版遥控器 265/195/200/250	SS 3D原装手柄/组装手柄 40/9
GBA仿原装厚镜面/保护膜/保护套/机壳 8/5/7/40	PS2电源90W/200W铁盒/250W铁盒 30/45/85	PS原装激光管/电容/物镜/光头润滑油 15/5/8/7	XBOX组装手柄/S端子线/分量线/RGB线 45/15/15/15	SS光头JVC/三洋/AV线 88/100/8
GBA车充/冷光管/二头/四头对战线 20/10/8/10	PS2主板（元件均有）/发光管/数据线 200/40/30	PS/SS两用街机大摇杆/双震大摇杆 45/60	XBOX手柄延长线/ PS转XBOX手柄转换器/300W火牛 20/55/45	SS三洋/JVC驱动板/直读IC 70/70/55
GBA挂包/腰包/手提包/硬包/旅行包 8/9/8/14/25	PS2中文金手指/复位出仓信号线 70/ 25	PS主电机/小电机/传动齿轮（8件） 8/20/14	DC原装光头/光头十座/组装手柄 86/130/25	SS原装电影卡/内存/图像芯片 100/30/80
GBA高效套充 200毫安/600毫安/1200毫安 15/20/28	PS2铝合金手提箱/记忆卡不锈钢盒 80/15	PS四分插/制转/S端子线 28/18/10	DC原装手柄/原装枪/原装鼠标 55/70/30	SS原装光线枪/电源板/制转 50/30/25
GBA中文金手指/收音机/扩音器/吊带绳 126/20/30/5	PS2风扇/手柄插槽/原装电源板 50/80/150	PS光头驱动IC BA5977FP/BA6398FP 30	DC原装飞行格斗摇杆/原装钓鱼杆 80/75	SS原装摇杆/遥控大摇杆/两用街机大摇杆 40/60/45
GBA白光灯/伸缩灯/蛇头灯/鹰灯/可调灯 10/15/18/25/15	PS光头翻新（效果跟全新光头相当） 60	PS保护电阻（无图像，声境，无振动，记忆失灵） 10	DC原装振动包/组装振动包/上网卡 50/18/40	SS普通原装手柄/导电胶/十字架 30/2/2
GBA卡盒/放大镜/摇杆/卡记忆电池/耳机 2/10/12/5/10	PS，Psone翻新光头/全新原装光头（一个月包换） 150/200	PS原装手柄插槽/光头托盘 导电胶：1 60/12	DC原装记忆卡/原装AV线/S端子线 60/10/12	SS 真8M记忆卡/记忆电池 75/8
GBA/GBC/GB/GB（厚）导电胶 20	PS，Psone原装记忆卡 30/25，Psone5.6液晶屏 550	PS原装/组装电源板 35/25	DC组装2M/4M记忆卡/金手指卡/风扇 18/24/45/30	SS 1M/4M加速卡/金手指 30/65/60
PS2全新原装光头/拆机光头（注明机器型号） 400/260	PS原装南梦宫光枪/手柄延长线/AV分插器 100/5/17	PS，Psone无线耳机/直读IC 50/25	DC震动手柄/格斗手柄/大摇杆/方向盘 30/35/68/150	超任全新原装动感手柄/3DO原手柄 20/20
PS2全新原装手柄/组装手柄/四分插 100/25/46	PS震动枪/退镗枪/电机线/飞行摇杆 55/80/5/50	Psone充电器/改机/免改机VCD卡 99/150/185	DC组装光线枪/手枪/光头驱动片（BA5686） 60/55/20	精品：太八，十闪光表/情侣表/腰表/变色表/座表55/85/45/45/40
PS2全新原装8M日版/美版 记忆卡 140/120	PS原装鼠标/原装AV线/PDA 35/8/85	PS 北通方向盘III代/手握式方向盘 105/65	DC制转/完美VGA/原装电源板 25/35/45	精品：皮带表(燃烧战车)/ 卡通表/怀表/情侣单表 40/20/40/40
PS2原装5.1声道光纤线/制转 80/25	PS，Psone组装/原装普通手柄 5/18	NGC，XBOX，PS2，PS VGABOX 245	DC光头数据线/驱动开关/手柄插槽 9/8/50	精品：烟灰缸/烟盒火机烟缸三合一/项链，刀，戒指套装 12/45/20
PS2原装/组装 S端子线/原装/组装 分量端子线 80/15/15/175	PS，Psone组装/原装震动手柄 20/43	NGC原装手柄/记忆卡/AV线/S端子线 265/115/165/165	DC手柄延长线/导电胶/光头托盘/电机 5/1/20/20	精品：太8，10记事本/ CD盒(碟包)/ 开瓶器/文具盒 30/25/10/20
PS2原装支架/太10闪光支架/普通横竖支架 40/35/10	PS1M/2M/4M/北通真8M记忆卡 8/18/30/70	NGC原装分量线/仿原装手柄/显示屏 165/45/640	DC VCD摇控器/VCDMP3播放器/键盘 90/10/50	精品：太八，十钱包/打火机/项链戒指钥匙扣套装 20/15/20
PS2法拉利手柄/驱动IC5815，6664 40/35	PS大/小格斗手柄18/10 Psone原装/组装电源 35/25	NGC组装分量线/ S端子线/ RGB线/ AV线 12/12/12/12元	DC电源/原装光头驱动板/保护电阻 15/40/10	精品：原装奥林巴斯54英寸视频眼镜（高清晰，高声效） 3200
PS2原装/组装 遥控器/遥控手柄 140/25/180	PS，Psone中文金手指卡 25/50	NGC 4M/8M/16M/32M/64M 记忆卡 30/40/50/60/70	DC图像驱动芯片（6145，6258） 140	
PS2震动退膛大枪/震动手枪/VGA 95/75/215	PS光头支架/数据线/延长线 30/15/4	XBOX原装日版手柄/美版手柄/日版遥控器 275/100/230		

邮费：配件，卡，碟不管您邮购多少邮费一共5元，快件15元，主机邮费一律20元。（批发除外），邮购汇款地址：湖南省长沙市解放东路28号火星电游　收款人：李宗文　邮编：410003，汇款帐号：建行：4367422926780052622 工行：1901600008644358 交行：60102850649473206　收款人：李宗文　邮购查询电话：0731—4132527　吴小姐：邮购维修部电话：0731—4127175　投拆电话13873117079李先生　广州批发电话13826141906


北通护视宝实际效果拍摄
北通充电器：BTP-A111 9-10小时 高效型 / BTP-A118 8-9小时 时尚型 / BTP-A117 4-5小时 通用型 / BTP-A116 2-3小时 经济型
提供电源 保护主机 增强握感 白光照明 高效节能 放大画面 保护视力
北通充电器
BTP-A111
北通保护胶套
BTP-A216
北通无级翻盖灯
BTP-A515
北通4合1握杆
BTP-A214
北通护视宝
BTP-A313
组合之三
北通无级翻盖灯
BTP-A515
北通充电器
BTP-A111
北通保护胶套
BTP-A216
北通4合1握杆
BTP-A214
组合之一
北通充电器
BTP-A111
组合之二
北通护视宝
BTP-A313
北通充电器
BTP-A111
匹配的组合
产生更强的效应
BETOP®
北通产品
拥 有 北 通 游 戏 更 轻 松
北通GBA周边 强强组合
北通电子有限公司 http://www.betop-cn.com E-mail:betop@betop-cn.com
技术支持：020-85513480 support@betop-cn.com QQ号：176634
分公司：广州020-81010931 北京010-85613480 上海021-62052398

读者大人投稿的正式版

绝对隐藏 秘技天地



绝密至上，奉献精华

本期秘技要点提示：

1.继续以公谋私，奉献KOF的最新秘技。

2.呼吁怀旧经典秘技来稿，再现老机风采。

3.重申："绝密至上主义"非泰坦斯的"地球至上主义"，不要混为一谈。（正在被泰坦斯审问的星尘自白）。

PS 最终幻想2

游戏推荐度:8　秘技实用度:6

●横行敏西迪亚

ミソウ加入后，用"确定——取消"法将マリア的ファイア魔法练至8级，然后去カーシエーソ城南部抓チョコボ，骑上它直奔敏西迪亚北部的小湖泊。调整ガイ在前，别的人在后，临时记录一次，再往南走，遇敌后如发现不是ボム或ブラックプリソ，则被打死重来。遇到上述两种怪物可用ファイア魔法一个个地解决，但需注意让ミソウ对ガイ使用ブリソグ魔法和ブロテス魔法以提高回避率和防御力。反复实施，则可进入敏西迪亚、敏西迪亚洞穴购物和取得黑装束、金发饰，极大地加强实力。

●物品100%取得法



↑最新作是否依然会成为FANS的抢购对象呢？

遇固定战斗之前先临时记录，战斗后若没想要的宝物则L1+L2+R1+R2+SELECT+START重来，反复实施必能得到。如敏西迪亚塔里ファイアギガース和サソダーギガース身上的コソフエ魔法，塔顶守宝箱的ホワイトドラゴソ身上的げんじのこて，均可用此法获得。

●取得多个アスビル

只有一个。但在稀有的ウィザード身上也可得到，该怪物只在斗技场、菲因城、帕拉美奇亚城出现。此外它还持有フレアー，但获得率不高，顺便提一下，该怪物法术极为厉害。

●稀有物品获得法

リチャード死后去迪斯特母子处可取得エクスカリバー。在大混乱城第一个大门尽头向右进入密室可取得マサムネ。若在平均HP1500以下打到大混乱城,在四个大门中均可能遇到テッキョジソ。击败它（可用ブラッドソード）有可能获得エクスカリバー和源氏装备。

——浙江 张景埕

星尘大海：经典就是经典，大作依然就是大作。

GBA 怪兽之门

游戏推荐度:7　秘技实用度:6

在游戏的标题画面有个OPTION选项，进入后选择シークレツワード，在里面输入下列密码可获得相应效果。

●获得究极魔法卡

卡片名：ヤイソトソード　密码：そのしゅくふくされしつゐぎけみとめしもののからだないやす

卡片名：イソビジブル　密码：いだいなゐこちもはてきのめよりそのみをかくす

卡片名：フレイムロツド　密码：そのつぇはつよきせいしんをしやくねつのほのわよかす

卡片名：ホーリーライト　密码：せいなゐひかりはときとしてあしきやいぼをしりぞけゐ

卡片名：リフレクトシルド　密码：ちからをわごゐものそのたてによつてみずからをほちぼす

卡片名：ハリケーソ　密码：かぜのわラそのいかりはすべてをまきこみしりぞけゐ

●隐藏职业"兽人"出现

密码：つちぁはこ　ぬぅそいぁ　ちぢくぜも　べれゐわぬ　くぶすれち　けぁゐもい

——贵阳 黄巍

星尘大海:相当厉害的秘技,有兴趣的玩家可以一试。

GBA 格斗之王EX2

游戏推荐度:8　秘技实用度:8

●隐藏要素的取得

1、爆气模式：评价在LV8以上的人物

2、10人达到LV8可按start，select，r复位。

3、14人达到LV8，难度上限加1。

4、16人达到LV8，不太清楚。

5、17人达到LV8，难度上限加1。

6、18人达到LV8，可欣赏音乐。

7、19人达到LV8，可选择输入"指令时间加长"同时出现ENDLESS模式。

8、20人达到LV8，出现TIME ATTACK模式。

9、21人达到LV8，出现最终BOSS，而且用京庵，REIJI或萌JUN，MIU通关有特殊画面。

10、用最终BOSS达到LV8出现暴走BOSS。

11、在ENDLESS模式KO22人，难度上限加1。

12、TIME ATTACK模式通关，可选择能量槽总为MAX状态。

——河北 洪一楠

星尘大海：多谢，多谢格斗玩家，KOF玩家的支持！（热血、友情、魂中）



GBA 游戏王7·决斗都市传说

游戏推荐度:6　秘技实用度:6

●游戏中的密码

1、增加100点DC：在卡片屋输入密码：98025223

2、增加ヂツキキャパタシイ在卡片屋输入密码98025229

——贵阳 黄巍

星尘大海：游戏王是一作接一作地出，FANS要保重身体啊。

GB 第二次机器人大战

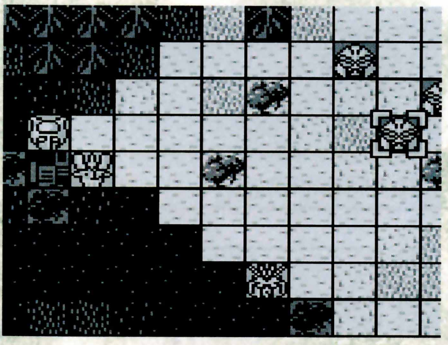
游戏推荐度:8 秘技实用度:6

●隐藏招式的取得方法

在多蒙驾驶着神圣高达与他的师傅东方不败单对单决战的这一话中,受“先下手为强”的传统打法影响,玩家通常会率先用“必中”兼“热血”冲上去一招KO对手,但这样做的话,神圣高达就不能得到最后的隐藏招式了。其实在一开始的时候,神圣高达只要连续待机三个回合,在这三个回合中,东方不败会发动攻击,但每次攻击前他都会与多蒙有一次对话,待三个回合完结后,也就是三次对话完后,神圣高达就可上前一招KO对手。当然在挨打期间也要注意恢复HP。东方不败临终前悔悟,他会把东方流派的最终奥义——“石破天惊拳”传授给多蒙,至此,神圣高达才达到了完美境界。

——广东 邓嘉然

星尘大海:只要是机战的秘技,无论新旧,正邪,多少与否——通杀。



GBA 塞尔达传说·众神的三角力量

游戏推荐度:8 秘技实用度:7

●原地记录大法

光明世界:在得到笛子后,对着卡瑞可克村中的鸟型风向标吹笛子会放出一只鸟,以后想记录时,先用笛子把鸟召唤出来,按B键返回原地,再save就可以了。

黑暗世界:在想记录的地方用魔镜到光明世界,之后返回再save。

——苏州张惜春

星尘大海:塞尔达FANS注意——宫本叔叔又有新动作,塞尔达系列最新作今年将浮出水面。

GB 口袋妖怪·金、银

游戏推荐度:9 秘技实用度:6

●博士的三只妖怪捕获大法

首先,重新开始游戏,在博士让你选妖怪前先save,然后任选一只妖怪进行游戏,玩到你拥有妖怪球的时候,随便捉一只妖怪,接着将你先前选的妖怪放入电脑中,然后换箱子,按两次肯定后立即关机(注:此途中不能save),开机后再记录一次,然后选另外一只妖怪来重复上述操作就可以拿齐三只妖怪了,但用此手段得到的妖怪不会在图鉴上出现(注:再次开机时,只需去电脑里就可以出第一次选的妖怪)。

——广东朱海

星尘大海:观一叶可知天下,见“金银”可明“红蓝”。

GBA 洛克人ZERO

游戏推荐度:7 秘技实用度:6

●安全最终BOSS战

洛克人ZERO的最终BOSS要用长矛打,极难对付。而且打持久战对自己很不利。下面我就向大家介绍一种既安全又实用的打法。

你的剑必须会二段集气斩,操纵得也很熟练的话(也可以带上恢复体力的精灵),便可以向最终BOSS发战了。BOSS的第一形态很好对付,用二段集气斩即可。第二形态不太好对付,这时要把声音开大一点,因为BOSS攻击前会发言,便可躲过他的攻击。攻击时不要用长矛,而是用剑来攻击。先跳到浮游柱上,待BOSS发招之后,用二段集气斩来砍他的脑袋(注意不要碰到他),如此反复进行便可打倒最终BOSS。

——天津 刘知洲

星尘大海:虽然很多动作游戏的BOSS都有简易的击败法,不过没有一定熟练度的动作技巧辅助还是……(还是卡在这里的星尘留)

GBA 格斗之王EX2

游戏推荐度:8 秘技实用度:7

●新角色的连续技

大神零儿:

1、(场景中央、稍离对手)重P(2Hits)>重激狼拳>轻激狼拳>重激狼拳>轻激狼拳>轻激狼拳>慧星狼王拳>狼牙疾风拳。

2、(对手近版边,稍离对手,援护使用暴走忍)重激狼拳>ST>(后退)轻激狼拳>轻激狼拳>ST>(后退)轻激狼拳>轻激狼拳>ST>……对手浮空时随时可接慧星狼王拳>狼牙疾风拳。

王羽:

1、(对手近版边,ST暴走忍)轻夜终>ST>重夜终>ST>重夜终>……对手浮空时随时接夜终·阴。

2、(对手版边,power MAX ON)空中重K或重P>蹲重P>天翔>夜终·秘。

天羽忍:

1、(对手版边,ST暴走忍)轻或重螺旋运动>ST>轻螺旋运动>一般超杀。

2、(对手版边,ST暴走忍)轻或重螺旋运动>ST>MAX超杀。

3、只在练习模式可见STROY中设结束对手就KO轻或重螺旋运动>ST>轻螺旋运动>超杀>轻P>ST>轻P>重P>一般超杀。

——北京 马银龙

星尘大海:以上技名对应招式请大家对照本刊GBA专辑相应文章,GBA格斗本作最强。

GBA 口袋妖怪·蓝宝石

游戏推荐度:9 秘技实用度:6

●在游戏中交换妖怪

这次的《口袋·蓝》和前作一样有交换妖怪的地点,由于交换的妖怪升级比较快,所以很实用!目前我找到两个地点!!如下:

1、カナズミシティ市中的教练馆右边有个小屋,与屋里的小孩对话后用NO.036ナマクロ,换NO.48マクノシタ!

2、在ヒワマキシティ市中的PC屋右边小屋中与小女孩对话用NO.156ピカチコヴ换NO.061コネコ好了,不知对《口袋》迷们有没有帮助!!

——北京侯洁

星尘大海:谢谢女玩家们对本栏目的支持,星尘在这里表示最高敬意。



GBA 纯情房东俏房客

游戏推荐度:7 秘技实用度:7

●Sound Test Mode出现

《纯情房东俏房客》的背景音乐非常细腻,Sound Test Mode可以让你一次听个够,方法如下:

第二次自由活动时间(樱大战?!)时,连续两次进入自己的房间,便会遇到乙姬美,与她对话便会启动这个隐藏模式。游戏中仅此一回,一定要把握。

——上海 Captin Jasmin

星尘大海:动漫迷们的必备游戏.

GBA 格斗之王EX2

游戏推荐度:8 秘技实用度:7

●游戏中的秘密

1、获得Master Mode(爆气)能力:无接关爆机后人物评价为LV.8或以上,得到该人物“master Orochi”称号(宗师大蛇?!)。

2、隐藏模式与隐藏要素:全员均拥有master Orochi称号,并以既有队伍阵容爆机(共7组)。随后在隐藏模中也分别以任意角色爆机,以集齐全要素。

3、原创特殊组队:

十神宝女性组:叶花盟、守恒纯、黑樱王羽

三神器组:大神灵儿+宿敌二人

神秘关系组:阪崎良、椎拳崇、大神灵儿

——上海 Captin Jasmin

星尘大海:多谢,多谢格斗玩家,KOF玩家的支持!(气合、激励、大激励中)

COMIC THE REVIEW 漫画欣赏

Shinobi忍之卷

原作：冰关真人







接下来，要说的是这个游戏的关键人物。
那就是我啦！
大活跃！！
闪闪发光
……别理他
怒气大爆发
——接着说
登场角色全部都非常漂亮～
朱刃
巫女～
苍蛟龙
产土篝
不过名字真够怪的。
最酷的就属这个动作了！
哒哒哒哒哒哒
呜哇啊！？
壁上行走
实际游戏中的忍者的动作比我画的棒多了！太佩服了～
有的时候，我甚至完全是为了移动而移动！
斩
唰
嗖
留有残像的高速移动
精彩的2段跳
没办法～，这些动作实在是让我太感动了！！
因为可以得到回复道具，所以就算是新手也能放心。
魂
可回复秀真的体力
魄
相当于妖刀的饵的道具。
大家已经找到了吧。
在特定现场还能发现这个东西。
朧
随着妖刀的觉醒，游戏也变得更加精彩。
吸血刀
如果不能持续打倒敌人就会吸收自己的体力——这算什么觉醒啊？
这样的东西究竟是怎么代代相传的。
托这把麻烦的刀的福，我不断地掉到悬崖（大楼）下面好几次……（泣）
啊——
像这种距离，如果跳得不够远的话，一个没抓住就掉下去了去了去了……（回声）
只要掉下去就是GAME OVER啊！呜～
而且，不管你在哪死的都要从那关的开头开始玩，太悲惨了。
啊——
还差一点点就要打到BOSS战了啊！！
又要从头再来啦——
如果能改成在哪死从哪玩就好了。
不过这个游戏的动作真是太爽了，我还是无法放弃……这也算是游戏中毒了吧？
重新读取中
可恶……
再来一次！不管再打几次我都要打过去！！
又掉下去啦？我看你还是先练习一下吧。
为了过关，我经常是彻夜不眠，脸上的黑眼圈就是证明。
这款动作游戏里出现的MOVIE片段也相当精彩火爆。
不仅MOVIE的画面超强，情节也非常感人，确实很有意思！
秀真的每一个动作都在我头脑中留下了深刻的印象。
虽然难度较高，但这绝对是一款值得一玩的大作。
大家千万不要错过啊！！
如果有“2P”的话，一定会有这样镜头……
啊
踩围巾大对决！



SPEAK OUT'，DON'T BE AFRAID!

Game bar

游戏点评

责编/星尘大海

GBA 柯乐美街机游戏合集

厂商：KONAMI　类型：ETC　媒体：卡带



八十年代的KONAMI就已经以其新颖独特的游戏享誉业界，无论是简单的《青蛙过河》还是当年令FC数玩家们废寝忘食的《绿色兵团》，都曾带给了人们美好的回忆。如今，KONAMI也效妨之前NAMCO推出的合集，在GBA上制作了这款游戏。

如果单纯地从画面和音乐上去给这些游戏打分，或许会显得很不公平。KONAMI为了原汁原味地保留当年的感觉，几乎对游戏都没有添加或删改过任何部分。只不过如今玩的感觉已经远不如从前了。事实上，对于国内很多玩家来说，虽然简单地让人觉得很生涩，但面对PS2等流行主机的声光效果，这无疑是一份有着厚重意义的纪念品，至少，它记载的是游戏发展所经历的过程。

当你看着那些简单的活动块，当你听着那还有乐感的FM音乐的时候，这一切，是否都让你很感动？Hard-user！

——长春　刘赢征

角色：8.5	操作性：9
画面：6	创意：5
音乐：7	移植度：10
情节：——	总评价：7.5
游戏时间：3小时以上	

GBA 怪兽之门

厂商：KONAMI　类型：ARPG　媒体：卡带



KONAMI不愧是卡片类游戏的老大，竟然可以将卡片系统这样自然地融合到迷宫游戏中，丰富的卡片和收集的满足感以及紧张刺激的迷宫冒险，虽然跟传统的"不思议迷宫"系列有了一些不同，但作为一个新游戏，有了一个出色的新系统，让玩家体会到了一段新的冒险，不是很好了吗？游戏初始便能从五种不同的职业中选择一种，每种职业的差异是十分明显的，所以游戏的玩法就变得十分丰富了，技巧也是多种多样，耐玩度大大提升。不过它的难度可不比前辈们弱，要有心理准备。

本作还提供了两种通讯对战模式，分别是"WORLD BATTLE"和"SPEED BATTLE"，前者是两人或四人各持一卡带，在专用的地图规定的时间内进行地盘争夺战。而后者则可1卡带4人联机在同一迷宫冒险，看谁最先突破这个迷宫。两个模式都十分有趣，有条件的不妨一试，是风来人的话可别输哦！

——贵阳　黄巍

角色：8	操作性：8
画面：9	创意：8.5
音乐：7	移植度：——
情节：6	总评价：7
游戏时间：20小时	

XBOX 空中三角力量2

厂商：KONAMI　类型：STG　媒体：DVD-ROM



KONAM参入XBOX的第一部原创作品，KOMAMI也无意用它来与皇牌空战系列叫板，所以总在PS系以外的主机上推出，这次选择在超劲的XBOX上制做，其初衷应该和生与死3是一样的。

论及画面也算做得像模像样。海面刺眼的波光，丰富多变的背景光源，机体特效尤其突出，对环境光如实的反映以及雨天被淋得湿润润的感觉这都是以前所看不到的。

角色：9	操作性：8
画面：8.5	创意：8
音乐：9	移植度：——
情节：——	总评价：8.5
游戏时间：7小时以上	

既然画面过得去，凭借前作爆机的那么点印象，游戏还值得一玩。总系统上采用固定任务和游击任务两种形式，这游击任务可重复进行。作用是牵制玩家的行动，消耗装备，因为回到总部以前。HP和导弹是不会回复的，难度提高了，钱也赚得快，如用机炮击落敌机，可获双倍酬金购买战机，空中力量△2可以看作空战游戏的GT版，机种之多实属罕见，共计近80架，也算配合近未来的背景设定。

说是模拟空战，可一看到能挂八九十颗万能型导弹和打不完的机炮，就知道也就是图个爽快的射击游戏，加上类似的操作，我并不认为它比皇牌空战4差多少，本作玩起来更为顺畅一些。

——苏州　张惜春

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

GC 生化危机2

厂商：CAPCOM　类型：AVG　媒体：DVD-ROM



作为全系列销量最高同时也是发售版本最多的生化危机2，随着正统生化全部为NGC所独占，顺理成章地被移植到NGC上。

既然三上真司有勇气将正统生化全给了NGC这部非主流主机，身为生化铁杆的笔者也同样有勇气去当买这款游戏的“傻瓜”。

NGC移植的是当年PS的生化2振动版，甚至连振动版弹药无限的秘技也一起移植过来了。利昂和艾达那段尚未来得及开始的恋情，个人认为是“生2”剧情上的一大亮点，我也一直期盼着这段感情能有开花结果的一天，随着“生4”主角确定为利昂后，这种感觉越加强烈。但《电软》却披露利昂极有可能在“生4”中牺牲！这令自己在重温“生2”时，心情也随即沉重起来……

在NGC上将生化全系列收集齐全是笔者最大的愿望，所以我绝对不会后悔买了GC的“生2”和“生3”，如果你同样抱有这个想法，请不要错过这款游戏。

——广州　朱汝聪

角色：8	操作性：8
画面：7	创意：7
音乐：8	移植度：9
情节：8	总评价：7.5
游戏时间：通关一遍	

GBA 龙珠Z·悟空传奇

厂商：FUNIMATION　类型：A·RPG　媒体：卡带



很早就听说了《龙珠》的漫画在美国大受欢迎，也听说过欧美的厂商在制作龙珠的游戏，没想到刷地一下在游戏店里就见到了它的身影。

OPENING画面着实让人震惊了5秒钟，但仅仅是这5秒过后，便让人感到生硬和无聊，感觉上不过是厂商卖弄一下，却又没卖弄明白的成果。

绝对的忠实原作，这点让人异常的兴奋，虽说是N年前看过的漫画，但许多情节如今依然历历在目。看到龟仙岛，看到龟仙人，真有说不上来的味道啊。由于是美版游戏，因此难度还是非常之高，冲击波的蓄力需要消耗能量，而能量的回复更是奇慢无比，随便一个小杂鱼也都不是省油的灯，玩的时间久了竟有一种比普通遇敌回合制的RPG还要无聊的感觉。

也罢，很久都没接触到与龙珠体裁有关的游戏了，对于这部简单易上手的老美游戏来说，龙珠迷们还犹豫什么呢？冲击波……

——长春　LENY

角色：10	操作性：7.5
画面：7.5	创意：6
音乐：7	移植度：——
情节：8	总评价：7.5
游戏时间：5小时以上	

XBOX 死亡之屋3

厂商：SEGA　类型：STG　媒体：DVD-ROM



这部HOD3可以说把我们心中所能构想的游戏画面最大限度的实际化，以往很少出现在光枪游戏中的效果如今全都实现了。

真实的阴影处理，全屏6、7只丧尸全都如此，强烈的光源即便与赛车格斗等类型的游戏相比也不逊色。其它特殊效果不在话下，对丧尸们脸部表情的刻画着实下了功夫，可以说是目前为止最生动的丧尸。

HOD3的射击感与前作已大不相同，不再强调对付每个丧尸的精细度，而在于整体的行进，简而言之就是快，不但不能乱打，还得算准了打，用最少的枪数化解最多的危机，这在打小个大群类敌人与BOSS的全屏攻击时最明显。虽然原创要素与二代相比少得可怜，但那个时间模式是非常耐玩的，怎样多加时间可好好研究一番，一般同时消灭数个丧尸可加倍得赏时，给丧尸来一下却要减10秒，打死以后还得补一下，因为“垂死的挣扎”会浪费你的时间，难度重重的一作。

——苏州　张惜春

角色：8	操作性：9
画面：9	创意：6
音乐：8	移植度：——
情节：8	总评价：8
游戏时间：无止尽	

XBOX 世嘉GT2002

厂商：SEGA　类型：RAC　媒体：DVD-ROM



在我看来，世嘉GT系列的推出除了与SCE的GT相抗衡外，更多的是为了展示SEGA全面的游戏制作能力吧。

画面方面，大幅突出光源和反射，仅欣赏不同漆色在不同光源天时下的折射效果就很有看头了，何况还有那空前绝伦的环境反射，游戏大方地给出这么多视点还有别的原因吗？正所谓粗中有细，驾驶员和主视角中的气浪设定均为锦上添花之妙笔，车辆的投影也是我所见过最强的。

操作上，无论是左右逢源的操作还是赛道设定都能让你随心所欲，这绝不是GT3中拖泥带水所能相比的。特别值得一提的是当车辆以极快速度滑过草皮或掠过壁角的瞬间由摩擦、空气压力运算出来的微震感妙不可言，这又与游戏中的赛道设计不无关系。

其它方面，有模有样的车房，回放编辑，抓拍照片这些极富人性化的系统体现了厂商软件化后全力钻研家用要素所做的努力，

——苏州　张惜春

角色：8	操作性：8
画面：9	创意：6
音乐：8	移植度：——
情节：——	总评价：8
游戏时间：很长	

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

量产化的怪圈



经过几番周折，终于弄到了高达的最新版本——“SEED”来看。但走马观花地浏览完前五话之后的感觉却十分奇怪——就像先看过《卧虎藏龙》里的侠女和《英雄》里的侍女的人撞见《武士》里公主时的感觉一样，总觉着有那么点似曾相识——虽然形象相差不少，但骨子里的那点东西，仍然是七十年代末的。看看活像勇士再生的敌方MS，再瞅瞅这第一场战斗，就很自然地产生了“如是故人来”的感觉。

这么做也许是为了迎合老观众的口味吧。但是即使把高达的定义重新演绎成什么“泛用自律



型神经介导机动兵器”，大多数正统高达迷恐怕也不会吃这一套。因为富野心中的高达，早在宇宙世纪0080年就已经结束了。

而且，就连万代自己的得意作品——机战，也无法逃脱相似的归路或是不归路。

最近经常有不喜欢机战的人批评现在的机战出得太快太多、以至有从“滥”向“烂”转化的趋势。虽然不喜欢听到这样的说法，但是却无可奈何。因为这种批评确实有它的道理所在，非要反驳就有无理之嫌了。

玩过机战的人都知道在这个系列里，“量产”究竟意味着什么——那相当于把浮游炮换成有线制导的因可姆，或者在卡碧尼的名字后面加上“MK2”的标记。那么，究竟为什么会有现在这样的状况呢?

剧情篇

以前在BBS里曾经遇到过批评机战系列的剧情苍白无力的人，无疑这等于骂卡恩不会射门或者小罗不会守门。机战系列的剧情就是要把各种原本扯不上关系的机器人动画情节拉到一起，组合成关公战秦琼的热闹场面。能把热血的万能侠和阴暗（无贬义）的EVA写到一起并让兜甲儿和碇真嗣相互热情鼓励，就已经够难为编导的了，做到天衣无缝绝对是不可能的事。换句话讲，天顶星母舰被它从来没见过的会大喊“超级机器拳”的圆脑瓜机器人击破（明人：……このバカ），无论从哪一方面看都相当奇怪；而倘若有人对真盖塔净化使徒的情节拍手叫好，我想该把他送到医院查一查他脑子里有多少痰。非要说机战的情节感人，那也得来自原作中的经典片段，比如“红色闪电出击”（明人：……またバカ）或者“可曾记起爱”。怀旧的欧吉桑们可能会跟着游戏画面一起喊“ブレストファイヤー”（明人：……ぜんぜん参りましたや……），高达迷则看着ジ・O和Zeta对决而唱出“宇宙を驱ける”。



系统篇

因此想从情节方面批评机战，那可真是趴着方便——没多大劲头。真正影响机战质量的，还得说是系统。毕竟玩机战的目的是享受带钢铁气息的统帅感，而不是看着动画哇哇大哭。

机战的系统不能简单地和一般的SRPG作比较，因为它确实相当特殊——重视的是精神指令和命中回避率的活用等等，而不是装备和回复，



毕竟机战在人的外边还多了架机体。而且从最早的版本直到GBA上的R和OG，系统骨架变化不是很大，最值得注意的是两点，一是精神指令的调整，二是各角色能力的变化。

前者应该说是后期机战被骂得比较厉害的地方。总体说来有利于攻击和挣钱的精神都被削弱了，“魂”从原来的3倍伤害减少为2.5倍（甚至“热血”也……），“幸运”更被一分为二。但是这类指令的削弱换来的是辅助精神的加强——拥有援护精神的机师增多了。这样的变化可能会降低单场战斗的爽快感，但是整体战术却丰富多了。

而后者则为FANS的讨论带来了无穷的话题。机战本来就是讲究热闹和爽快感的游戏，如果玩家对这里面的任何一部作品或者任何一个角色都没有好感，恐怕根本就不会去玩。把自己喜欢的角色练得很强属于SRPG中毒症状之一，因此是很正常的事情（不过也不排除有个别BT把大波士练强改满扔出去抡的现象发生……）。

但是直到F完结篇为止的机战在系统上始终存在着一个问题，就是真实系机体攻击力低下，具体表现为三个字：“打不动”，而且遇到BOSS级人物时命中回避也没有优势，还得靠超级系加足气力去抡，这就造成了在战术上要同时依靠两者——对付杂兵时用不上的超级系和面对BOSS就不好使的真实系。相对地，灵活性就受到限制，而且资金的分配也令人头痛。

不过从α开始的机战，以及后来的R在系统上增加的要素——机师能力增长系统却改善了这个问题。格斗或者射击型武器用得多了，相应能力就会上升；R中干脆可以直接用点数换取指定能力的增长。机战α的说明书里对此的解释是“可以练出自己喜欢的角色类型，比如射击高的超级系机师或格斗高的真实系机师”，而如果在高射击或者格斗的基础上再多培育，就可能诞生出能力超恐怖的“恶魔”机师，比如射击超过500的NT，或者格斗超过470的圣战士。这样的机师扔一个在敌人堆里就不用管，甚至对BOSS也能一击死。这样无疑可以解决原来真实系“打不动”的弊病，以真实系为核心的战术也更加多彩，比如用阿姆罗一个人把提坦斯加新旧吉翁加天顶星人加机械兽加恐龙帝国加帝国监察军加真古兰森全部干倒………

不过这些都是量产化之前的事情了。虽然DC版α做得不能令人完全满意，但起码能从增加的隐藏结局里看出“用心”二字。而之后的R和OG，即使画面的强化能令人激动，给人的感觉也总是少了点什么，毕竟冷饭再香也经不住反复翻炒。第二次α的系统用的则是似乎更“专业”的SD型，也许这正是寺田“要把机战专业化”的表现吧。但结局是好还是坏，真的只有天知道。

文/铁杆合作组 吕宁



子在川上曰：“逝者如斯夫……”

堕落还是新生？



前几天，听说了一个挺有意思的事儿：在北京以新兴的IT产业著称的某村，某高层建筑因为年久失修，有那么几块砖头从老高的地方掉了下来，结果砸着了五个人。这其中有某网站老总和一个卖盘的。另外三个，则都是最近骂世嘉骂得相当狠的枪手。

硬件时代的世嘉算是个光练不说的“傻把式”，虽说游戏不叫座，也还能多多少少引来些叫好声。可现在连不骂它的人都不太好找了。虽然骂人者中也有混水摸鱼的，但是有很多原来非常喜欢世嘉的玩家看着现在的世嘉，确实是满肚子火气、伤心加寒心。

原因非常简单：世嘉最近面得很，据说五十几个游戏加起来才卖了二百万份。虽说这不比某报报道的“全球狂飙17万份”的FIFA少，但在财政年度的规划里，这些游戏的总销量是要达到甚至超过一千二百万这个数字的。可是这确实也在意料之中——除了超级忍和进化版VF4，其它已经发售的游戏多数都是MD的翻版。按严格点的标准衡量，这些游戏只能算是早就长毛的馊饭，没人希罕并不奇怪。

身为“生是世嘉的人，死是世嘉的死人”的人，看到这种状况当然痛心。如果说DC时代之前的世嘉给人的印象是“哀其不幸”的话，现在就



只能是“怒其不争”。从前那个硬派之极的敢死斗士，现在却成了满脸庸俗笑容、并且还处于见习阶段的市井滑头。

也许真正的铁杆永远不会这么想，但世嘉给那些还不了解它的人的印象就是如此——这些游戏也许真的好玩，但首先不够好看，所以就歇菜了。可这些还不了解世嘉的消费者，偏偏就是它在“成为世界第一软件商”的前进过程中必须吸引的对象。因此它这个市侩现在还算不上成功，远远比不上那些拥趸遍布全球的霸主厂商。

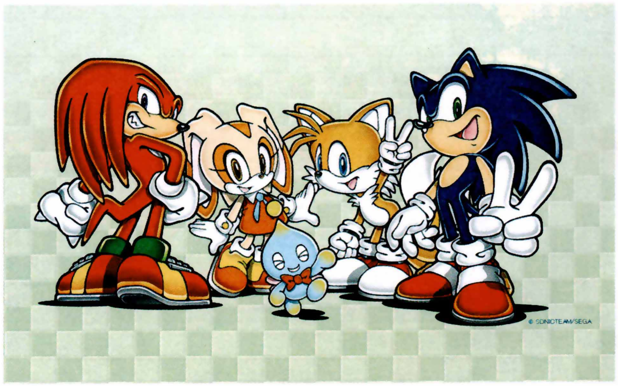
硬件时代的世嘉原本是玩家心中“理想主义化”的旗帜，同时也是它自己心中“理想主义”的代表；而现在的它变了，变得十分“实际”。很遗憾，在理想主义的汪洋中浸淫了十几年的世嘉还不太能玩得转实际化那一套，只是简单地复刻复刻再复刻。因此它现在只是不成功的市侩，远远比不上那些能真正感动人的造梦工厂。



本文无意对“世嘉能否成功”这种事情做出预测。在通常情况下，预测是一种没有好下场的行为。也许读者爱看，但是预测者最终难逃“误导”和“钉棺材板”之嫌。而且我现在几乎对世嘉失去信心了：除了樱大战1的超级复刻版令人振奋之外，我甚至不认为樱5属于正统樱大战系列：某个刚刚大气圈突入失败的国家实在令人无奈。虽然现在仍然面对着骨灰级的DC整日努力加感动，但这努力加感动只属于以前的世嘉。现在的世嘉，甚至已经有些令人厌恶。

感动也好，厌恶也罢，只是我们个人的情绪，而且确实是“只是”——世嘉即使去年有亏损，也是因为一度拯救了它的、来自大川功的股票的下跌。它已经活下去了，而且比硬件时代活得轻松很多，即使它真的失去了很多那以外的东西。

原因同样非常简单：世嘉之所以能活下去，是因为它已经跟上了潮流——一个跟不上就活不下去的潮流，所以它变得比原来更加滋润。不过这里面还是有些许遗憾：如果世嘉的VF4或者VR沙滩排球出得再稍微往后拖一拖、人物形象再向强化动感方面靠一靠，或许能搞出比DOA3或者DOAX更大的轰动效应——要论到小游戏和物品收集的设定，世嘉可比TECMO有经验多了。



当然，放马后炮没什么意义。如果在目前这个状况发生之前就预测出结果，也肯定会和S·E诞生前放出该消息的人有同样下场。世嘉刚刚软件化的时候，网上不外乎两种论调——悲伤的叹息自不必说，光明的展望似乎很能显示出铁杆们的忠诚。没人注意到这光明是来自于玻璃瓶外的，即使有人注意到了也不敢讲。而现在的大众化观点简直来了个一百八十度大转弯，砖头砸人事件也才会有这样的结果。不过，那些口口声声说世嘉现在堕落了的人里面，有多少没有发表过憧憬式的高论，又有多少不信奉目前的“王者之道”和“生存法则”呢？

游戏界现在的“生存法则”究竟是什么，不必详细说了。顺从者才能在潮流中生存，很多经典系列也在潮流中诞生。从前的世嘉坚决反对这样的潮流，因为它坚信“永远的反潮流才是潮流”。

无论处于什么处境，估计世嘉心里其实都是一万个不愿意随大溜的，因为它的性格太倔强太强硬了。但被生计所迫的它不得不充当弄潮儿中的急先锋。这确实、确确实实令人哭笑不得，但是这是事实，更是现实。世界冠军配钻石王老五、同样令人哭笑不得，也同样是现实。感动变

↓世嘉或可亡，游戏绝不死。



成厌恶，这就是理想主义者们现实化的结局——或许该称其为“堕落”；再或许，按照创造潮流的“霸主”的观点看，用“新生”二字来形容，可能更加恰当？

文/铁杆合作组 吕宁

电子游戏软件 GAME SOFTWARE

全硬件新作游戏发售表

ALL GAME SOFTWARE SCHEDULE

Dreamcast Playstation Playstation2 NINTENDO GAMECUBE GAMEBOY GAME BOY ADVANCE Wonderswan

天语：VFEVO必玩，武装雄狮却不知死活。给电脑加了一条内存，并安装Windows XP Professional，虽无死机蓝屏之烦恼，但对互联网已深感无味。只好看电影，十三年后重温“幼儿园特警”，感觉不错。

发售日	中文名称	日文原名	类型	厂商
PLAYSTATION 2				
3月6日	怪盗库帕	怪盗スライ・クーパー	ACT	SCEJ
3月6日	浑沌军势	カオスレギオン	ACT	CAPCOM
3月6日	未定	サベージスカイ	ACT	SUCCESS
3月6日	足球世界战记2003	This Is Football サッカー世界战记2003	SPG	SCEJ
3月6日	炸弹人卡丁（哈德森最佳）	ボンバーマンカート ハドソン・ザ・ベスト	RAC	HUDSON
3月13日	永世名人7 通信将棋俱乐部	永世名人7 通信将棋俱乐部	TAB	KONAMI
3月13日	天使演唱会	エンジェリック・コンサト	AVG	SUCCESS
3月13日	天使演唱会·特别版	エンジェリック・コンサトスペシャルBOX	AVG	SUCCESS
3月13日	汤姆·克兰西系列～幽灵行动	トム・クランシーシリーズ ゴーストリコン	ACT	UBI
3月13日	**VF4进化版**	バーチャファイター4エボリューション	FTG	SEGA
3月13日	**最终幻想X 2**	ファイナルファンタジーX2	RPG	SQUARE
3月13日	最终幻想X 2 托架	ファイナルファンタジーX2スタンド	周边	HORI
3月13日	最终幻想X 2 拜因记忆卡	ファイナルファンタジーX2メモリーカード8MBパイン	周边	HORI
3月13日	最终幻想X 2 尤娜记忆卡	ファイナルファンタジーX2メモリーカード8MBユウナ	周边	HORI
3月13日	迷你飞行大作战	プチコプター	SLG	AQUA
3月13日	迷你飞行大作战 机甲型控制器	プチコプターラジコンプロポ型コントローラセット	SLG	AQUA
3月19日	飞跃时空彩虹	OVER THE MONOCHROME RAINBOW featuring SHOGO HAMADA	AVG	SMJ
PLAYSTATION				
3月6日	X－MEN合集2	X-MEN MUTANT ACADEMY2	FTG	SUCCESS
3月6日	妹妹公主2	シスター・プリンセス2	AVG	MediaWorks
3月13日	疯狂柏青嫂9	スロッターマニア9极热30！ハイビ&スプラッシュセビン	AVG	MediaWorks
NINTENDO GAMECUBE				
3月6日	洛克人EXE传送篇	ロックマン エグゼ トランスミッション	ACT	CAPCOM
3月20日	棒球2003	THE BASEBALL 2003 バトルボールパーク宣言 パーフェクトプレープロ野球	SPG	KONAM
3月20日	星球大战·克隆人的战争	スター・ウォーズ クローン战争	ACT	EA
XBOX				
3月20日	千岛	1000 Thousand Land	SRPG	FROM
3月20日	蝙蝠侠：黑暗明天	BATMAN:Dark Tomorrow	ACT	KEMCO
3月27日	灵魂能力2	Soul Calibur II	FTG	NAMCO
GAMEBOY ADVANCE				
3月7日	世界传说	テイルズ オブ ザ ワールド～サモナーズ リネージ～	RPG	NAMCO
3月14日	塞尔达传说：众神三力四剑	ゼルダの传说 神々のトライフォス&4つの剑	RPG	NINTENDO
3月14日	未定	トキドキクッキングシリーズ②グルメキッチン ～ステキなお便当～	SLG	MTO
3月20日	Get Backers夺还屋	Get Backers夺还屋 メトロポリス夺还作战！	RPG	KONAMI
3月20日	妹妹公主～再纯～	シスター・プリンセス～Re Pure～	AVG	Marvellous
3月20日	SIMPLE2960系列·桌面游戏合集	SIMPLE2960ともだちシリーズ vol.2Theテーブルゲームコレクション	AVG	Marvellous

东游记之日文地狱

全新日语情报攻略



VOL.10 两只白痴的卷头寄语……

明人 ただいま，みなさんお元气やな？

K1 おかえり……相变わらずだな？

明人 嘿嘿，听说樱大战似乎延期了。

K1 唉，有点失望啊，还要晚一个月才能玩到，不过反过来我也有更多的时间攒钱了，省得以后老吃泡面。

明人 果然是生命力顽强的蟑螂……

K1 うるさい！谁（だれ）が油虫だと！



初级玩家必看 初级日语攻略

两只白痴的初级日语教堂



明人 上回你们都讲什么了……算了不管了，这次我来讲形容词与形容动词的用法，日语中所有的形容词最后一个假名肯定是い，比如“热（あつ）い、暖（あたた）かい、凉（すず）しい、寒（さむ）い”，意思分别是“热的、温暖的、凉爽的、寒冷的”，其中热（あつ）い在形容天气时要写作“暑（あつ）い”。

K1 而形容动词最后一个假名则为だ，像这些词“静（しず）かだ、にぎやかだ、立派（りっぱ）だ、有名（ゆうめい）だ”等，意思是“安静的、热闹的、优秀的、有名的”，だ前面的部分叫做这个词的词干，在有些日语词典上则只用词干来表示这个单词。

明人 下面先教一些基本用法，实际上这与基本的判断句很相似，比如说“今天很热”就是“今日（きょう）は暑いです”，形容词的否定形式是要把い变为く，后面再加上ない，说“今天不热”就是“今日は暑くないです”而不能说“今日は暑いではありません”。



K1 而过去时的说法就是“今日は暑いでしたね～”……痛い，你干吗拿狼牙棒打我？

明人 正统白痴啊你，今天还没过完你就用过去时？并且变化方法都错了。要说“昨日（きのう）は暑かったです”昨天很热才对，形容词的过去形式变化是把い变为かった。

K1 我只是开个玩笑……形容词的过去否定式变化是先变成否定式，再把否定式最后的い变为かった，说昨天不热就是“昨日は暑くなかったです”

明人 而形容动词就简单多了，与基本判断句的四大句型一样，只要把最后的だ变为です、ではありません、でした、ではありませんでした即可，比如说このゲームは有名です（这个游戏很有名）、このゲームは有名ではありません（这个游戏没名气）、このゲームは有名でした（这个游戏以前很有名）、このゲームは有名ではありませんでした（这个游戏以前没名气）。

K1 下面说个复杂点的例句，PS2のゲームの“忍（しのび）”は难（むずか）しいですけど，面白くて、有名なゲームです。这句话的意思是PS2游戏“忍”虽然很难，但却是很有趣很有名气的游戏，句中的“ですけど”表示转折，意思是“虽然……但是……”，用多个形容词或形容动词来修饰同一事物时，形容词要把い变为くて，形容动词把だ变为で即可。

明人 这句话中还有一个句型就是用了形容词直接修饰名词的句型，このゲームは难しいです（这游戏很难）这句变为用形容词直接修饰名词的句子就是これは难しいゲームです（这是很难的游戏），特点是在形容词后可直接修饰名词，但是这时要变为否定、过去、过去否定形式的话，则要按照判断句的变化方法来变化，而不能改变形容词，比如刚才那句これは难しいゲームです要变化的话则只变化最后的です、ではありません、でした、ではありませんでした。

K1 形容动词直接修饰名词的话，要把だ变为な，例如これは有名なゲームです，而变化方法一样同判断句。好了，现在复习一下吧，首先看看这两张图片，图1中的杨威利说……痛い，你干吗又打我？

明人 谁是杨威利！？这又不是银英传！

K1 反正角色差不多……算了，图1中韦拉说的“立派な兵队さん”就是形容动词直接修饰名词的例子，韦拉提督：“为了避免让你这优秀的军队白白送死，就直接让我们过去吧？”

明人 然后图2兰佛特将军的那句“相变わらず面白い男だな。”我想就没必要翻译了吧。好，今天的课就上到这里，皆はん　またな。

K1 好，回去后继续修炼ラングリッサー……

明人 おまえ……やっぱり油虫やで……

两只白痴的日语常识

K1 お元气ですか也是一种寒暄语，意思是“您好吗”，这句的适用范围很广，除了用于一段时间没见面的朋友之间外，陌生人之间也可以用。

明人 除了这种说法外，还有一种是いかがですか，意思也差不多，不过这仅限于寒暄语。

K1 还有限制？哪种情况不能用呢？

明人 也不是不能用，而是意思不一样而已，比如说在商店里售货员对你说いかがですか……

K1 那我就说“元气です”……痛い，你干嘛还打我！

明人 标准白痴……那种场合的意思是"这商品您满意吗"，闹笑话吧你……

K1 知道了知道了，先把你手里的棒子放下……

两只白痴的日语常识

- ただいま：我回来了（寒暄）
- おかえりなさい：你回来了（寒暄）
- **元气（げんき）：** 精神、精力、血气、锐气
- **相变（あいか）わらず：** 仍然，老样子，照旧
- **油虫（あぶらむし）：** 蟑螂、蛞蝓
- **面白（おもしろ）い：** 有趣，有意思
- **男（おとこ）：** 男人
- **女（おんな）：** 女人
- **难（むずか）しい：** 难的、复杂的、麻烦的
- **易（やさ）しい：** 容易的
- **矢张（やっぱ）り：** 仍然，依然，毕竟还是

明人回来了，结果出来了



这个世界也许会因为一个人的出现或消失而改变……

——学日语，也或是一种修行吧？

龙哥热线 SGGG

第6回

微软Win XP Professional真是个强大而且好用的OS，为了运行这版软件，电脑内存达到512MB的DDR266则基本够用。XP很稳定，用惯了会觉得工作和娱乐变得轻松。



图文攻略



★强烈要求在"电击"中放上硬件的维修方法！因为现在的JS实在是太利害了，一点小毛病就敢要价上百，而且只要书上一出辨别真伪的办法，他们就立刻有了对策！所以现在应该让我们的玩家自己修理机器才不会上当（书上写的不清楚啊）！建议先放上PS2光头的清洗和维修。我按照书上写的买了一台PS2，只用了一个月，现在已不相信BOSS了，只有向你们求救！

<wrf7811@163.com>

●不知大家听说没有，索尼的行货很快就要在我国正式发售了！龙哥一贯提倡正版，但说实在的我们确实还有较长的一段路要走，这里龙哥希望索尼能够解决好"游戏售价"这个问题吧。

这位读者的情况，一方面可能是机器被JS给调过包或是动过手脚，还有一种可能是玩D造成。一般的，PS2的玩家没有不去修理机器的，隔三差五就得去修，但这个过程一定要到专业维修游戏的店里来进行，而不是说"按照电击光盘"来自行解决。因为我们连最基本的电路知识都没有，电子技术也一蹋糊涂，全无修游戏的经验。

不过，我们会把简单的硬件知识和情报弄到电击光盘中。

★天师：看了电击收藏2的GGB演示，我感到十分不满意！全过程就仅8分钟，而正式游戏更是减到5分钟！？搞什么啊？区区5分钟能表现多少东西？减到这个份上真是如鸡肋一块！我知道这不是天师您的问题，先替我将删减录像的人874，再请天师告诉我完整版的下载地址，文件大小是多少，谢了。

还有，龙哥热线页数减到两页不说，怎么字也越来越少了？两行字中间那是多大空隙啊，我还是怀念以前黑白龙哥热线中那密密麻麻的小字！希望天师多争取啊！

(bleemvgs@163.com)

●您好，我来稍微解释一下。电击收藏要迎合最广泛读者的欣赏取向，而不能面向铁杆。GGB能够登场已经不错了。部分读者说打得不精彩、不激烈，有些玩过的朋友更是像您一样嫌映像收录太短——为此，天师我向各位先公布一个地址，里面有本人的里地狱第一援护全程，更收录有PENNY的超精彩9式表地狱第一援护僚机全生存珍贵录像!!!爱好者不要错过了!!!

ftp://xia:xia@211.96.97.52:8021/type13/ggbmovies/ggbthebest.mpg

ftp://xia:xia@211.96.97.52:8021/type13/ggbmovies/penny.rar

注意：下载时服务器可能会承受较大压力，在天语找到更好的空间之前（就快找到了！），请各位爱好者不要太勉强。下载时请直接使用FLASHGET(线程不要开太多哦！)。

★小弟上个月刚入手PS2一台，是39001型的，因为铁的关系，加了直读！可是我是很支持正版的！D版真的太烂了！一时冲动火化了几张D碟，回头看了一下腰包：可怜，还得去买它！有两个小问题：

1，我在买PS2时看了它的屁股，还好！完整无缺！开机有第一次画面，可是回家后再认真看了一下，怎么产地是中国？不是在日本吗？主机上的条形码跟包装上的条形码也不对，请问我的PS2是原装的吗？主机（原配）+直读+记忆卡+火牛~2150铁！

2，鬼泣2的B面第8关从水下到上面后，去调查那个高高大大的石碑后怎么走了？那个高大的石碑每5秒左右就喷一次火，见鬼！

"商剑"<shangjianps2@163.com>

●1、你的机器虽然有开机画面，也不能说明是全新的，要看封条的情况。至于包装盒不符，可能是水货走私时乱装箱造成的，倒不是大问题，都这样。PS2假货太多了。

2、石碑会吐火球，然后你用拳脚把火球打回去，石碑就被干掉了。多反弹几次没问题。

★天师好：

1、2月14日gbasp已经发售了，GBASP这台机子到底怎么样?以前所有的gba盘会通吃吗?各方面是否会提升，全国价格多少才算合理。

2、最近我想购入ps2请天师帮忙指教，我们这边的39000型卖2200带直读是否合适，不知道限定版的和这些有没有区别?

（江苏南通 许志峰 2003 2.22）

●1、SP属于高端机种，相对于老款GBA在便携和体贴等方面有了很大提升，它完全兼容之前所有的正版卡带。目前北京的售价是1200元。我个人觉得他在1000元以下比较合理，现在的价格明显偏高。可能是日本国内缺货的原因吧。

2、都差不多，正负也就五十元吧，2200比较贵了一点。而限定版价格就比较离谱了，通常需要2600元左右。不过PS2的限定版种类很多，只要有合适的话题SCE就会推出，像最近的"庆祝PS2三千万台达成"。

今期龙哥提示



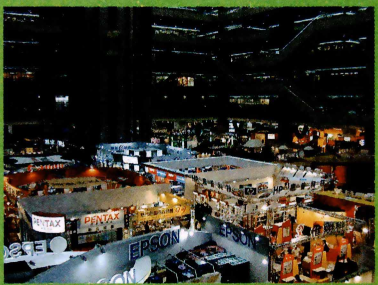
现在的业界变化无常，世嘉都快死了。我想世嘉内部的强人们无论公司运作如何不好，他们应该活得都很滋润吧？但世嘉迷们（如果还有的话）可能会因合并而再度难过一次？

中国台湾省●台北电玩展



↑大家请看，不久前我国台湾省台北市举办了一次电玩展。以前我们也有听说东京游戏展要在上海举办，可惜到目前为止消息还不是很明朗，下面我们就来看一下台湾省的展会概貌。

大型企业云集超豪华展厅



↑好家伙，场面还真酷！啥时候在国内也看到这样的活动？我们有能力举办世界级的车展甚至"世博会"，何时举办一次游戏展呢？仅电视游戏业全球就有200亿美元以上的规模啊！

包打听&包回答&找朋友

★天师,您好！小弟玩“口袋妖怪·红宝石”。打了第一个道馆以后到一个洞里边，有两个人在有两块石头在那里挡路应该怎么办?拜托了！

<hahabao666.student@sina.com>

★龙哥,我的GB卡《忍者龙剑传·魔天楼决战》玩到第三关，被吊机吊上去以后，要么就卡在空隙里不能走，要么找来找去也找不到出口过不了关，想请其他朋友帮忙。（广西梧州市轻工技工学校2000机电班 严峰，邮编543002）

★最近龙哥接到很多电话，都是关于邮购本刊时出现问题的。首先感谢大家对电软的支持，凡是邮购的读者，无论是没有收到书还是在邮寄过程中光盘出现破损，大家都可以通过我们的发行部电话010-64472177来查询并要求解决。不过，有的朋友打过电话，却没有人接，在这种情况下，请您这样做：

把您的邮购问题写清楚，用电子邮件发到uni41@sohu.com 龙哥收到后统一打印给发行部。

★我在长春电影制片厂学电影摄影,明年就要考北京电影学院了,我的理想是当电影导演,所以看事情也老是用电影的成分去看。我很喜欢“莎木”，因为在游戏中很多镜头的运用都是符合专业镜头语言的。有一次我把DC带到教室,放入了“莎木”让我的专业老师看（拍潘虹《杜十娘》、《黄山来的姑娘》、《16号病房》的摄影师），他看完1代的开场画面后，说了一句“这动画片的镜头给的不错啊！”　　（沈阳市 姜萌时）

★我有意见！

这次的电软质量完全是一塌糊涂！电软恶意抄作的恶习仍没改掉，上次不是说今期是合刊的吗？难道合刊也只112页吗？还有一期哪去了？！

不仅偷工减料，112页中有至少4页的版面是你们自己的广告，且不算其他页中“插播”所占的版面！

而且排版的问题多多，有地方的文字重复排印了几遍，就是那个新闻和家里面啦。

这还只是我粗看一遍的结果，很多内容我根本没仔细看。

怕看了晕……

你们过年过昏头拉？！！想一想，去年前年，电软哪一次出过问题！

还有，我希望你们趁早收手，别做动心，这东西市面上太多太烂，而且你们的东西我也看不出有什么竞争力。说直点，就是不行，作为电软的忠实读者和铁杆漫迷，我可以明确地说，这东西，我不会买，更不会推荐给别人。

望编辑们好自为之……

(mcq_2@sohu.com)

●这位读者你好。我们虽然叫做“合刊”，但这并不是“两本杂志的内容合在一起”的意思，你误会了。因为春节前后时间上比较紧，才决定制作“合并号”，就像国外大假期间的处理方式一样。至于排版，还请读者多提意见，以利我们进步。关于内容文字重复，有的时候的确会发生，但如果字重图不重，侧重点也不一样的话，那么我们还是乐于刊登的。

“动心”一定会坚持出个结果来，电软会以满腔热忱对中国的游戏、动漫方面做出贡献。我们还是希望你能在看过动心之后，多提意见！谢谢。



↑→XBOX LIVE的本格派MMO RPG——真梦生活！其优异的画面和良好的世界观设定受到瞩目。

“现在可以安全地关闭计算机了”

天语一时高兴，就在周末的时候进村买了条256内存(DDR 266/兼容现代)，机器内存变为512。接下来弄了张XP光盘，在自机原WINME基础上直接升级，而未采取DOS下以SMARTDRV方式安装。约50分钟左右，进入XP PRO画面。啃！真是漂亮的OS——赶紧更新公版显卡驱动，并把该改的注册表全改了，一番优化后，就连系统风格和配色也定义为ME老传统……然后就坐那儿自鸣得意地上网玩。可惜好景不长——关机时发现无法断电，画面停在“现在可以安全地关闭计算机了”——当时这一气可不善！但一点办法也没有。后来问人，被告之“主板不支持XP”，或是“你没有设ACPI”。

也是该着杠着，转过天来，正当天语决定永远放弃去中关村“刷BIOS”（本人的主板是AMI BIOS，传说对XP兼容最差？），而宁愿按键四秒关机时，却在GOOGLE里找到一些理论依据。原来98升级到2000似乎也有人遇到过类似问题！只是他们的解决之道并不全适合我。干脆自己查查电源设定罢——调查发现XP下的电源高级管理显示“您的电脑支持APM”，而BIOS里的PM设定是“DISABLE”！会不会是电源管理方式犯冲？赶忙回到XP设好APM方式，再回到BIOS改设“ACPI”试试——不行；BIOS改“ACPI/APM”——不行；而此时的天语早已没有耐心法儿了。

孤注一掷，把BIOS改为唯一的一种答案“APM”——然后进XP继续上网，向高手请教，同时铁了心了——“大不了关机电流击穿硬盘”！

嘿，您说这事情总是这样发展——最后完全失意地去关机，它倒正常断电了！！！——哈哈哈哈，当时高兴得跳了起来，像13式表地狱第一援护首次作战成功那般。

接下来大家也想得到，XP PRO系统以极其稳定的姿态工作至今。VoptXP7.13整理了那将近4个G的C盘，并重装瑞星杀毒，开120个IE窗口并同时下载50首歌，楞不带死机的……玩XP那两天没摸VF。

★小弟是一GBA玩家，此机于12月底寿终正寝。故障如下：先是玩不了GBA游戏，只有开机画面无法进入游戏，GB游戏正常。其后有一日玩GB游戏时妄乎所已，在电量不足时仍未关机，直至电量耗尽自动关机，此后再也开不了机了。我想可能是重症。不知能否修复？可修的话需要多少人民币？如不可修，我也可圆满，也省得父母说我不务正业，玩物丧志。望龙哥达复。

（读者：方建超）

怎么能通过把电耗尽来“自动关机”呢？因此我支持机器罢工。



巨头微软当仁不让？

↑擅长制造百万富翁的微软，为推广其先进型游戏主机XBOX，而在展会上频频造势，微软XBOX展台在历次大型游戏展上都有不错的口碑。当然SCE也在本次展会上摆出类似的热闹摊位。



大场规胜夜半为樱战销售添火

↑PS2版樱大战发售前夜，就有不少铁杆樱迷顶着寒风排队，这时大场部长突然登场，热情地为买家签名。从图片看大家拿到签名后比较满足的样子，只是不知这一版樱花能卖多少？



BEYOND乐队令天语感动

↑BEYOND乐队的贝斯手，其弹奏水平还是比较高的。

游戏新作情报



WILD RINGS

XB	厂商：微软	发售日：2003年春
	类型：ACT	价格：未定 / 其他：——

这是一款写实的摔跤游戏，不知道国内有多少玩家对这类游戏感兴趣，游戏的画面还是不错的，不过本人在这里似乎找不到游戏的感觉，可能是不太喜欢这种竞技运动吧，有兴趣的玩家可以试试。





↑选手的各种数据十分详细



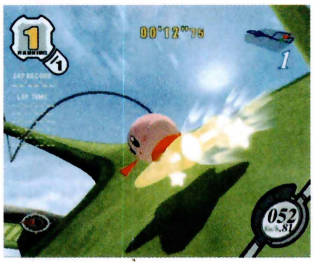
星之卡比

GC	厂商：任天堂	发售日：2003年夏
	类型：ACT	价格：未定 / 其他：——

《星之卡比》的新作要在GC上登场了，看来本期的新作情报要属于任天堂了。目前只有很少的画面放出来，从画面上看，本作仍然会是一款适合于低年龄玩家的作品，不过3D化的场景也使得那些动作游戏高手很眼馋呀。继马里奥、火狐、瓦里奥等形象后，卡比也终于在GC上出现了，不过本人最想玩到的还是大金刚，不知道啥时能登场。

人气角色卡比在NGC上闪亮登场，新的冒险再开！

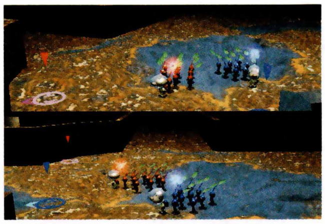




PIKMIN 2

GC	厂商：任天堂	发售日：2003年夏
	类型：ACT	价格：未定 / 其他：——

动作游戏《PIKMIN》的续作公布了，这次的新作继承了这些优秀的特点，由于本作不是纯粹的动作游戏，所以其他的那些新要素就成了我们关注的焦点。目前只有少量的游戏画面，具体的系统还无从得知，不过这些足可以让我们期待她了。







铁血战士对异形

XB	厂商：微软	发售日：2003年春
	类型：ACT	价格：未定 / 其他：——

本系列游戏从16位机时代开始就是很有名的动作游戏，此次的游戏仍然是以人类和异形之间的对抗为主题，不过游戏类型却有了很大的变化，有些向即时战略的方向靠拢，这种类型的游戏正是现在的家用游戏主机所最缺乏的。







星际争霸·幽灵

PS2	厂商：暴雪	发售日：未定
	类型：ACT	价格：未定 / 其他：——

暴雪公司的看家作品这次又放出了一些新图片，从那张女主人公爬绳索的图片来看，游戏的整体素质可能会超乎我们的想象。本作已经公布了很长的时间，但是几乎没有任何实质性的东西公布出来，惟一的更新就是三天两头地放出一些新的图片，不过这是这个公司的一贯传统，所以偶现在也习惯了。不过据非正式的消息称，本作很可能会取消当初的全机种制霸计划，只在PS2上推出。





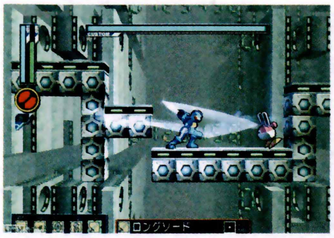
洛克人EXE TRANSMISSION

GC

厂商：任天堂		发售日：2003年3月6日
类型：ACT	价格：6800日元	其他：–

洛克人EXE系列是GBA上的王牌RPG系列，这次以动作游戏的形态登陆到NGC上，从公布的最新画面来看。游戏的场景制作得非常精美，人物的动作也非常丰富，绝对是NGC上的动作游戏强作之一，本作发售在即，对此有兴趣的朋友要准备入手了。




洛克人史上最强作在NGC上登场




瓦里奥世界

GC

厂商：任天堂		发售日：2003年夏
类型：ACT	价格：未定	其他：——

瓦里奥是任天堂的人气动作游戏角色，与其他角色不同的是，他是以强大的力量和惊人的破坏能力来吸引玩家的。这次在GC上推出的作品可以说是近期最值得期待的动作游戏了，利用GC的强大机能，相信在画面和动作流畅性上都会有不俗的表现。






拥有强大力量的角色





超级火爆的动作

三国志战记2

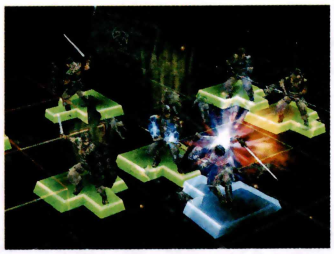
PS2

厂商：光荣		发售日：2003年3月27日
类型：SLG	价格：6800日元	其他：——

《三国志战记2》的发售已经进入了倒计时阶段，光荣官方又公布了一些最新的图片。本作中加入了吕布篇的剧情，各种战术的应用又上了一个新台阶。想必那些三国游戏迷一定对本作十分期待吧，那就耐心地等待他的发售吧。









错综复杂的历史事件和宏伟壮观的战争场面再现



RPG幻想辞典
玄幻的RPG世界观
怪物指南 东洋篇

继上期杂志的“阿里曼”和“舐垢”之后，本期给出“长足”和“阿修罗”的个人简历，这两个神怪相信国内玩家都不会太陌生的了，但本栏目的宗旨就是神神怪怪一网打尽，所以现在还是看看他们的来头吧。RPG奇诡的世界观完全体验，敬请关注新的神怪角色登场！

特征：

上半身是人的形态，腿长3米的妖怪。也有时被说成是居住在长足国的特殊人种“长足人”，虽然腿长但过着和普通人一样的生活，没有多少“妖怪”的样子。但是“长足”出现在海边时，会引起天气的急剧变化，这是其主要特征之一。

名解：

中国古代的地理书《山海经》中有关于“长股国”、日本江户时代的《和汉三才图会》中有关于“长脚”的记述，都是以其长腿的特征来命名的，而没有配合其他身体特征的叫法。此外，《和汉三才图会》中还有长足扛着“长手人”打渔的描写。而在《山海经》中则没有关于其服装或习性的记载，只是说他是在腰间裹着兽皮的蛮族而已。

登场游戏说明：

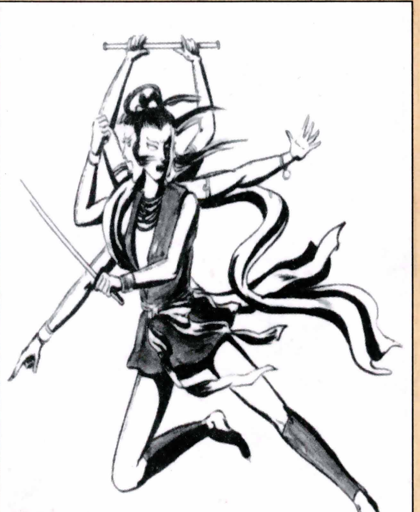
· 桃太郎传说Ⅱ：在各种民间传说中，“长足”和“长手”都是配对出现的。本游戏中的长足鬼，也通常是和长手鬼一起登场。名字的后面加上了“鬼”字，是桃太郎系列的传统，以“长足”和“长手”为蓝本的事实是毋庸置疑的。两者都有着与名字相符的外表，长足鬼有着因过于细长而折叠起来的双腿。

起源：

在日本民间，长崎县有关于“长足”的传说：“驾着小船出海的人，有时会看到腿长九尺、腰以上与常人无异的怪人，手持火把在海边行走。”同时提到了其出现时会引起天气的急剧变化，这在寺庙的雕刻和祭祀用的绘画上也有表现。此外，在落语（类似单口相声）中也出现过有关长足国、长手国的话题，是相当有名的怪人，外形上则经常与“长手”形成对比。



［长足］
分类：妖怪



［阿修罗］Asura
分类：神·神使

特征：

印度教和佛教中的战神，在佛教中还是修罗世界的鬼神。多数时候被描绘为三头六臂，偶尔也会是一头两臂、三头四臂、五头六臂等等。一般以赤裸上半身、表情愤怒的形象出现，性格暴躁、好斗。三头六臂的场合时，第一对手合十，其它手中分别拿着太阳、月亮、刀杖和钩。按照佛教轮回转生的说法，阿修罗所处的世界是六道中的修罗道。

名解：

阿修罗是梵语Asura的音译，有时简称为修罗，也有写成阿素罗、阿须伦的。Asura在古伊朗语中与表示善之神的Ahura同义。然而，此后却变成了与天神（帝释天）之首为敌的恶神，对其名字的解释也变成在表示“神”的sura前面加上否定词a。现在通常所说的“修罗场”一词，也是从此而来。

登场游戏说明：

· 桃太郎传说系列：开始是敌人、后来成为主人公的同伴，作为典型的弃恶从善角色登场。虽然不是三头六臂，但其外形和强悍都与通常的认识一致。感觉上是受了光濑龙原作、　尾望的漫画《千百亿的日日夜夜》的影响。

· 最终幻想系列：作为召唤兽的一种登场，以其典型的三头六臂的姿态出现，只是不知为什么使用的是回复系的魔法？与其凶恶状不符。

起源：

在古代神话时代是作为战神存在的。佛教创立初期把它作为恶魔、鬼神来对待，此后则被接纳成为守护佛法的天龙八部众之一。在皈依佛法之前，阿修罗一直在与帝释天作战，手中的日月相击会引起日食和月食。天龙八部众中阿修罗的头目叫做阿修罗王。在密教中表示众神的胎藏界曼陀罗里也有阿修罗的形象。


樱大战典藏纪念
电玩新势力特别版
3月14日发售
サクラ大戦4
Bloom in Spring
樱大战典藏纪念
永忆吾爱
樱大战典藏纪念
监制特工黄强力推荐：
送 大幅海报二张
假如你只有15元钱，可以去麦当劳吃一顿快餐可以买一本不太厚的书，可以买两本不太豪华的杂志，……不过我推荐你买《樱大战典藏纪念》！我不会拿我的信誉随便推荐一种产品，这是第一次！
双光盘120分钟大容量
全部中文字幕及专业解说
好的东西一定好卖！
定价15元
邮购地址：北京6129信箱 发行部(请勿写私人收款） 邮编：100061 联系电话：010-64472177 邮资免取

赠光盘加彩页，还是八块四!!

实惠，让每位读者分享!!

别着急，美味大餐顿顿有!!



3月22日发行
别忘了，不后悔

ISSN 1006-5032

邮发代号：82-648　统一刊号：CN 11-3505/TP

GAME SOFTWARE 2003年第7期 总第107期

电子游戏软件杂志社版权所有，翻印必究

电子游戏软件 Vol.107

主办单位:中国科协工程学会联合会　制作 电子游戏软件杂志社编辑部 TEL.(010)64472167

地址:北京6129信箱　邮编:100061　发行 电子游戏软件杂志社邮购部 TEL.(010)64472177

E-mail:vgame@public.bta.net.cn

版权声明:本刊文章未经允许，不得以任何方式进行转载或抄袭，违者必究。本刊作者文责自负。对于侵犯他人版权或其他权利的文字，图片稿件，本刊概不承担任何连带责任。

印刷:北京新华印刷厂　订阅:全国各地邮局　邮发代号:82-648

广告经营许可证:京西工商广字0055号

定价 8.4 元